Karlsruher Institut für Technologie

Institut für Sport und Sportwissenschaft

Abschlussarbeit zur Erlangung des Master of Education (M.Ed.)

Entwicklung und Evaluation einer Unterrichtsreihe zur Einführung von Roundnet im Schulsport

Abstract

Die Trendsportart Roundnet bietet durch die starke Förderung der koordinativen Fähigkeiten, den neuartigen 360°-Spielmodus, den Fairplay-Charakter, die hohe Bewegungszeit und das hohe Freizeitpotenzial starke Anreize für Schüler*innen und für den Sportunterricht. Viele Lehrpersonen zeigen Interesse, Roundnet in ihren Sportunterricht einzubinden, allerdings mangelt es ihnen häufig an Informationen und Hilfestellungen. Daher ist das Ziel dieser Arbeit die Entwicklung, Evaluation und Optimierung einer Unterrichtsreihe zur Einführung von Roundnet im Schulsport.

Hierfür wurde eine Unterrichtsreihe für die Klassenstufen 7 bis 12 ausgearbeitet, die anschließend in einem Gymnasium in Karlsruhe von 4 Lehrpersonen in 8 Klassen mit 169 Schüler*innen durchgeführt und anschließend mittels Fragebogen für Schüler*innen und Lehrpersonen evaluiert wurde.

Die Lehrpersonen beurteilen die Unterrichtsreihe zu Roundnet sehr positiv, die Schüler*innen beurteilen die Unterrichtsreihe und die Sportart Roundnet eher positiv. Dabei bewerten die Schüler die Sportart Roundnet signifikant positiver als die Schülerinnen. Des Weiteren fassen die Schüler*innen, die von der Lehrperson, die Roundnet vor Beginn der Durchführung noch nicht kannte, unterrichtet wurden, die Unterrichtsreihe negativer auf als die Schüler*innen der anderen 3 Lehrpersonen. Weiter bewerten die Schüler*innen und die Lehrpersonen den technischen und taktischen Lernzuwachs vergleichsweise schlecht.

Die Erkenntnisse der Gruppenunterschiede wurden analysiert, interpretiert und in der Unterrichtsreihe in ein neues Kapitel mit Hinweisen für Lehrpersonen eingearbeitet. In den Stundenverläufen wurden Änderungen vorgenommen, um den technischen und taktischen Lernzuwachs stärker zu fördern. Zusätzlich wurden einige Änderungsvorschläge der Lehrpersonen und Schüler*innen in die Stundenverläufe eingearbeitet.

Weiterführende Forschung könnte auf die Entwicklung von Konzepten für niedrigere Klassenstufen oder auf der Grundlage verschiedener Vermittlungsmodelle ausgerichtet sein.

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung 7

2 Die Sportart Roundnet 9

2.1 Spielidee 9

2.2 Material 9

2.2 Grundregeln 10

2.3.1 Spielformat 10

2.3.2 Den Ball spielen 10

2.3.3 Aufschlag 11

2.3.4 Verstöße 11

2.3.5 Anmerkungen zu den Grundregeln 12

2.3 Grundlegende Techniken 12

2.3.1 Bereitschaftsstellung 13

2.3.2 Unteres Zuspiel 13

2.3.4 Angriffsschlag am Netz 15

2.3.5 Angriffsschlag entfernt vom Netz 15

2.4 Entstehung und Verbreitung 16

3 Roundnet im Schulsport 18

3.1 Ziele des Schulsports 18

3.2 Roundnet in Bezug auf den Bildungsplan Sport 19

3.3 Förderung der koordinativen und konditionellen Fähigkeiten im Roundnet 22

3.3.1 Koordinative Anforderungen 23

3.3.2 Konditionelle Anforderungen 26

3.4 Pädagogische Möglichkeiten beim Unterrichten von Roundnet 28

4 Unterrichtsreihe zur Einführung von Roundnet im Schulsport 32

4.1 Vermittlungskonzept für Roundnet 32

4.1.1 Ballschule und das Modell des spielerisch-impliziten Lernens 32

4.1.2 Spielgemäßes Konzept ... 33
4.1.3 Genetisches Lehren ... 34
4.1.4 Taktik-Spielkonzept ... 36
4.1.5 Vergleich der Konzepte und Vermittlungskonzept für Roundnet im Schulsport ... 37
4.2 Planung und Entwicklung der Unterrichtsreihe ... 38
4.3 Überblick über die Unterrichtsreihe ... 40
5 Methode ... 45
5.1 Untersuchungsdurchführung und Datenerhebung ... 45
5.2 Datenanalyse ... 46
6 Ergebnisse ... 48
6.1 Fragebogen für Schüler*innen ... 48
6.1.1 Die Sportart Roundnet ... 48
6.1.2 Die Unterrichtsreihe zu Roundnet ... 53
6.2 Auswertung des Fragebogens für Lehrpersonen ... 61
6.2.1 Die Unterrichtsreihe zu Roundnet ... 62
6.2.2 Roundnet im Schulsport ... 63
7 Diskussion ... 67
7.1 Analyse und Interpretation der Ergebnisse ... 67
7.1.1 Die Sportart Roundnet ... 67
7.1.2 Die Unterrichtsreihe zu Roundnet ... 69
7.1.3 Implementierung von Roundnet im Schulsport ... 73
7.2 Anpassungen der Unterrichtsreihe ... 73
7.3 Limitationen der Arbeit ... 75
8 Fazit und Ausblick ... 77
Literaturverzeichnis ... 80
Anhang ... 84

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Roundnet-Material (Boal, 2020) 9
Abb. 2: Aufstellung beim Aufschlag (eigene Darstellung) 10
Abb. 3: Bereitschaftsstellung 10
Abb. 4: Unteres Zuspiel 13
Abb. 5: Oberes Zuspiel 14
Abb. 6: Angriffsschlag am Netz 14
Abb. 7: Angriffsschlag entfernt vom Netz 15
Abb. 8: Dreiecksspiel des Roundnet (mod. nach Saile und Vollmer, 2008, S. 14) ... 37

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Stichprobe der Schüler*innen nach Klasse und Geschlecht 45
Tabelle 2: Likert-Skala für die quantitative Datenerhebung 46
Tabelle 3: Schüler*innenfragebogen - Deskriptive Statistik „Die Sportart Roundnet“ (A) 48
Tabelle 4: Schüler*innenfragebogen (A) – Deskriptive Statistik nach Klassenstufen 49
Tabelle 5: Schüler*innenfragebogen (A) – Deskriptive Statistik nach Lehrpersonen 50
Tabelle 6: Schüler*innenfragebogen (A) - Deskriptive Statistik nach Geschlecht..... 51
Tabelle 7: Schüler*innenfragebogen (A) - Deskriptive Statistik nach Freizeitsportart52
Tabelle 8: Schüler*innenfragebogen (A) - Deskriptive Statistik nach sportlicher Aktivität pro Woche 52
Tabelle 9: Schüler*innenfragebogen (A) - Deskriptive Statistik nach Lerntempo..... 53
Tabelle 10: Schüler*innenfragebogen - Deskriptive Statistik "Die Unterrichtsreihe zu Roundnet" (B) 54
Tabelle 11: Schüler*innenfragebogen (B) - Deskriptive Statistik nach Klassenstufen 55
Tabelle 12: Schüler*innenfragebogen (B) - Deskriptive Statistik nach Lehrpersonen56
Tabelle 13: Schüler*innenfragebogen (B) - Deskriptive Statistik nach Geschlecht... 56
Tabelle 14: Schüler*innenfragebogen (B) - Deskriptive Statistik nach Freizeitsportart 58
Tabelle 15: Schüler*innenfragebogen (B) - Deskriptive Statistik nach sportlicher Aktivität pro Woche 59

Tabelle 16: Schüler*innenfragebogen (B) - Deskriptive Statistik nach Lerntempo.... 60
Tabelle 17: Fragebogen für Lehrpersonen - deskriptive Statistik „Die Unterrichtsreihe zu Roundnet“ (A) 63
Tabelle 18: Fragebogen für Lehrpersonen - Deskriptive Statistik nach Vorerfahrungen mit Roundnet 65

1 Einleitung

Die Trendsportart Roundnet verbreitete sich in den vergangenen Jahren in Deutschland so schnell wie vermutlich keine andere Sportart. In städtischen Parks sind im Sommer täglich etliche Roundnet-Sets zu sehen, an denen sich Jugendliche und junge Erwachsene verausgaben. Gespielt wird Roundnet im „Zwei gegen Zwei“ um ein rundes Netz herum mit einem kleinen Ball, der volley in der Luft gehalten und so auf das Netz geschlagen werden soll, dass das gegnerische Team den Ball mit maximal drei Kontakten nicht erfolgreich zurück auf das Netz spielen kann. Gespielt wird im 360°-Modus, es existieren also keine Begrenzungen oder Spielfeldseiten.

Wieso wächst Roundnet aktuell so rasant an? Das Kontrollieren eines Roundnet-Balls ist technisch weniger anspruchsvoll als z.B. das Kontrollieren eines Volleyballs, daher kommt es im Roundnet meist sofort zu einem flüssigen Spiel mit langen Ballwechseln. Der Spaßfaktor ist daher von Beginn an sehr hoch und die Sportart bringt eine steile Lernkurve mit schnellen Erfolgserlebnissen mit sich. Die starke Förderung der Koordinativen Fähigkeiten, der neue 360°-Spielmodus, der Fairplay-Charakter der Sportart, die hohe Bewegungszeit und das hohe Freizeitpotenzial bieten starke Anreize für Schüler*innen und für den Sportunterricht. Entsprechend ist das Interesse bei Lehrpersonen zu spüren, Roundnet im Sportunterricht einzuführen. Einige interessierte Lehrpersonen wandten sich bereits an mich als Leiter des Hochschulsports Roundnet in Karlsruhe und aktiven Vereinsspieler, um Informationen und Tipps für die Einführung von Roundnet im Schulsport zu bekommen.

Im Internet sind bereits einige Dokumente und Webseiten mit verschiedenen Übungs- und Spielformen für Roundnet zu finden. Darüber hinaus existieren bereits wenige Ansätze für den Schulsport - diese sind allerdings entweder kostenpflichtig oder nur für den US-amerikanischen Sportunterricht ausgerichtet und entsprechend für den deutschen Schulsport eher ungeeignet. Lediglich eine Masterarbeit von Kraft (2018) zeigt ein grobes Konzept auf, das frei verfügbar und für den deutschen Schulsport konzipiert ist. Interessierten Sportlehrkräften mangelt es an weiteren frei zugänglichen, ausgearbeiteten Konzepten zur Einführung von Roundnet im deutschen Schulsport.

Das Ziel dieser Arbeit ist es daher, eine Unterrichtsreihe zur Einführung von Roundnet im Schulsport auszuarbeiten, zu evaluieren und zu optimieren. Interessierten Lehrpersonen soll die im Rahmen dieser Arbeit entworfene Broschüre die Möglichkeit geben,

sich für den Schulsport relevante Informationen wie die Grundregeln und die grundlegenden Techniken anzueignen, Tipps für das Unterrichten der Sportart Roundnet zu bekommen und die exemplarischen Stundenplanungen als Vorlage und Hilfestellung für die eigenen Unterrichtsstunden zu verwenden. Somit soll den Lehrpersonen der Schritt zur Einführung der Sportart in der Schule erleichtert werden.

Dafür werden im nachfolgenden Kapitel die für diese Arbeit relevante Eigenschaften der Sportart Roundnet wie die Spielidee, die Grundregeln und die grundlegende Techniken ausgearbeitet und die Entstehung und Verbreitung von Roundnet resümiert. Anschließend wird in Kapitel 3 Roundnet im Bezug zum Schulsport betrachtet und überprüft, ob die Sportart im Schulsport betreffend des Bildungsplans und des Auftrags des Schulsports förderlich zum Einsatz kommen kann. Daraufhin wird in Kapitel 4 ein Vermittlungskonzept für die Einführung von Roundnet herausgearbeitet und die Planung und Entwicklung der Unterrichtsreihe dokumentiert sowie letztlich ein Überblick über die entworfene Unterrichtsreihe gegeben. Im empirischen Teil werden die Daten, die bei der Durchführung der Unterrichtsreihe an einem Gymnasium in Karlsruhe in acht Klassen der Klassenstufen sieben bis zwölf mittels Fragebogen für Schüler*innen und Lehrpersonen gesammelt wurden, analysiert, interpretiert und diskutiert. Die gewonnenen Erkenntnisse wurden anschließend in die Unterrichtsreihe eingearbeitet. Im letzten Kapitel wird die Arbeit resümiert und ein thematischer Ausblick gegeben.

2 Die Sportart Roundnet

In diesem Kapitel werden die Grundlagen der Sportart Roundnet behandelt. Dabei wird genauer auf die Spielidee, das Material, die Grundregeln und grundlegenden Techniken sowie auf Hintergründe zur Entstehung und Verbreitung der Sportart eingegangen.

2.1 Spielidee

Gespielt wird Roundnet im Zwei gegen Zwei um ein rundes, trampolinartiges Netz herum mit einem kleinen Ball, der volley in der Luft gehalten und so auf und vom Netz geschlagen werden soll, dass das gegnerische Team den Ball mit maximal drei Kontakten nicht erfolgreich zurück auf das Netz spielen kann. Gelingt das den Gegner*innen nicht, erhält das Team einen Punkt. Ziel des Spiels ist es, als erstes Team 11, 15 oder 21 Punkte zu erreichen. Da im 360°-Modus gespielt wird, existieren keine Begrenzungen oder Spielfeldseiten, vorgegeben ist lediglich die Anfangsaufstellung. Roundnet kann auf beliebigem Untergrund gespielt werden, am häufigsten wird in der Sporthalle, auf Rasenplätzen oder im Sand gespielt.

2.2 Material

Das Material beschränkt sich im Roundnet hauptsächlich auf zwei Utensilien, einen Roundnet-Ball und ein Roundnet-Set (Abb. 1).

Abb. 1: Roundnet-Material (Boal, 2020)

Der Roundnet-Ball ist ein faustgroßer Gummi-Ball, der nach offiziellem Regelwerk einen Umfang von 30cm haben soll. Das Roundnet-Set besteht aus fünf Rahmenteilen, fünf Füßen und einem Netz, das über den Rahmen gespannt wird. Das Set hat einen Durchmesser von 91,4cm und eine Höhe von 20,3cm (Roundnet Germany e.V., 2022).

2.2 Grundregeln

Die Grundregeln werden im folgenden Abschnitt stichpunktartig dargestellt. Dabei wird genauer auf das Spielformat, das Spielen des Balles, den Aufschlag und mögliche Spielverstöße eingegangen.

2.3.1 Spielformat

- Zu Beginn des Spiels stehen sich zwei Teams mit je zwei Spieler*innen kreuzweise gegenüber, das Netz befindet sich in der Mitte zwischen den Spieler*innen (Abb. 2).

Abb. 2: Aufstellung beim Aufschlag (eigene Darstellung)

- Mit maximal drei abwechselnden Ballberührungen muss das gegnerische Team den Ball dann wieder auf das Netz schlagen (z.B. Annahme, Zuspiel, Schlag). Sobald der Ball das Netz berührt, ist das andere Team wieder in Ballbesitz und muss wiederum versuchen, den Ball zu returnieren.
- Wenn es dem gegnerischen Team nicht gelingt, den Ball zurück auf das Netz zu schlagen, bekommt das Team, das zuletzt das Netz getroffen hat, einen Punkt.
- Die Zählweise erfolgt nach dem Rally-Point-System - ein Punktgewinn kann durch beide Teams unabhängig vom Aufschlagsrecht erzielt werden.
- Ein Satz endet in der Regel bei 11, 15 oder 21 erspielten Punkten. Die Spiele müssen in der Regel mit zwei Punkten Unterschied gewonnen werden, hier kann es jedoch eine Obergrenze („Hard-Cap“) geben. Je nach Turniermodus variieren Gewinnsätze und Punkte.

2.3.2 Den Ball spielen

- Der Ball darf mit allen Körperteilen gespielt, jedoch nicht gefangen oder geführt werden.
  - Ausnahme: Beim ersten Kontakt eines Ballbesitzes ist das Führen des Balles erlaubt.
- Die spielende Person darf den Ball nicht zwei Mal hintereinander berühren.

  - Ausnahme: Beim ersten Kontakt eines Ballbesitzes darf der Ball verschiedene Körperteile gleichzeitig oder nacheinander berühren, wenn dies in einer Bewegung stattfindet. Diese Berührungen zählen als ein Kontakt.
- Randberührungen oder Doppelkontakte mit dem Netz führen zum Punkt für das Gegnerteam.
- Landet der Ball genau zwischen Netz und Rahmen und verändert dabei seine Flugrichtung, wird von einem „Pocket“-Ball gesprochen. Während des Spiels werden Pocket-Bälle als normal geschlagene Bälle gewertet und das Spielgeschehen läuft weiter.
- Ein Schlag, bei dem der Ball vollständig auf dem Netz landet, anschließend gegen den Rahmen rollt, und das Netz dann verlässt (genannt „Roll-Up“), ist im Spiel legal.

2.3.3 Aufschlag

- Beim Aufschlag müssen die Spieler*innen einen Abstand von 2,13 Metern zum Netz haben, für Anfänger*innen wird jedoch ein geringerer Abstand, z.B. 1,5 Meter zum Netz, empfohlen, um mehr Spielfluss zu gewährleisten.
- Die Aufschlagenden haben zwei Aufschlagversuche.
- Nach dem Aufschlag dürfen sich alle Spieler*innen frei um das Netz bewegen, das Spielfeld ist nicht begrenzt.
- Erzielt ein Team einen Punkt, schlägt es als Nächstes auf. Der*die Aufschlagende schlägt bis zum nächsten Punktverlust auf. Nach Punktgewinn nach eigenem Aufschlag wechselt das aufschlagende Team die Positionen, damit abwechselnd auf die beiden Gegner*innen aufgeschlagen wird.
- Beim Aufschlag wird ein Pocket Ball oder ein Roll-Up als fehlerhafter Aufschlag gewertet.
  - Ausnahme: Ein Aufschlag in die vordere Pocket aus Sicht des Aufschlagenden ist erlaubt.

2.3.4 Verstöße

- Eine Behinderung („Hinder“) findet statt, wenn der Zugang zum Ball für eine*n Spieler*in behindert wird oder der Ball während eines Ballwechsels durch das gegnerische Team berührt wird.

- Die Person, die eine mögliche Behinderung erfährt, hat die Wahl das Spiel fortzusetzen oder abzubrechen. Möchte die Person die Behinderung anzeigen, sollte die Partie sofort mit dem Ausruf „Hinder“ unterbrochen werden.
- Um Verletzungen zu vermeiden, muss sich das verteidigende Team so positionieren, dass es das spielende Team nicht behindert. Absichtliche Behinderungen werden mit einem Punkt für das gegnerische Team geahndet.
- Jeder Kontakt mit dem Set durch eine spielende Person während eines Ballwechsels führt zu einem Punktverlust für dieses Team.
- Das Spiel wird ohne Schiedsrichter gespielt und basiert auf dem *Fairplay*-Gedanken. Kritische Situationen werden miteinander besprochen und es wird gemeinsam nach Lösungen gesucht. Bei Uneinigkeiten wird der Punkt in den meisten Fällen wiederholt.

(Roundnet Germany e.V., 2022)

2.3.5 Anmerkungen zu den Grundregeln

Das gesamte Regelwerk des deutschen Roundnet Verbands (2022) ist deutlich umfassender als das hier zusammengefasste Regelwerk. Besonders im Hinblick auf den Schulsport genügen allerdings die Grundregeln, weitere Regeln sind meist nicht relevant oder überfordern die Schüler*innen. Das Einbeziehen der „No-Hit Zone“, einer Zone um das Netz, die von der spielenden Person beim Schlagen des Balles nicht betreten werden darf, ist für Anfänger*innen nicht empfohlen, da diese den Spielfluss erheblich einschränkt und die Spielschwierigkeit erhöht. Das Regelwerk sollte außerdem je nach Klassenstufe und Leistungsniveau angepasst werden. Beispielsweise empfiehlt es sich, einen Pocket-Ball beim Aufschlag in den ersten Stunden nicht als Fehler zu ahnden, um einen besseren Spielfluss zu gewährleisten.

2.3 Grundlegende Techniken

Die grundlegenden Techniken, auf die in diesem Abschnitt eingegangen werden soll, und die insbesondere für den Schulsport von zentraler Bedeutung sind, sind die Bereitschaftsstellung, das untere Zuspiel, das obere Zuspiel und der Angriffsschlag. Der Angriffsschlag kann differenziert werden in die zwei Kategorien Angriffsschlag am Netz und Angriffsschlag entfernt vom Netz.

2.3.1 Bereitschaftsstellung

Die Bereitschaftsstellung ist die Grundposition im Roundnet. Sie ermöglicht es, schnell und flexibel zu reagieren. In der Bereitschaftsstellung stehen die Füße etwas breiter als schulterbreit und die Knie sind leicht gebeugt. Der Oberkörper ist etwas abgesenkt und das Gewicht lastet auf den Fußballen. Die Hände sind auf Brusthöhe und reaktionsbereit (Abb. 3).

Abb. 3: Bereitschaftsstellung

2.3.2 Unteres Zuspiel

Die spielende Person begibt sich vor dem Pass in die Bereitschaftsstellung, die Augen fixieren den Ball und der Körper richtet sich in Richtung des Passziels aus. Der Arm ist gestreckt oder leicht gebeugt und die Handfläche zeigt nach oben. Die Passbewegung wird schließlich aus den Beinen durch eine leichte Streckung nach vorne oben initiiert und die Hand bewegt sich zum Passen nach oben in die Spielrichtung. Der Ballkontakt erfolgt ca. auf Bauchnabelhöhe, dabei wird der Ball mit der Mitte der Hand auf Höhe der Handwurzel zwischen den Fingern und der Handfläche gespielt. Die Finger sind leicht gespreizt, bilden eine leichte Schale und sind locker angespannt (wie bei einem „High Five“). Der Impuls für das untere Zuspiel kommt aus Schulter und Ellenbogen, die Bewegung wird bis zur Streckung der Beine weitergeführt und der Arm schwingt locker „durch den Ball“ durch (Abb. 4) (Bernhofer, 2021).

Abb. 4: Unteres Zuspiel

2.3.3 Oberes Zuspiel

Der*die Spieler*in begibt sich wie beim unteren Zuspiel in die Bereitschaftsstellung, die Augen fixieren den Ball und der Körper richtet sich in Richtung des Passziels aus. Allerdings richtet sich der*die Spieler*in hier so aus, dass der Ball theoretisch auf dem Kopf landen würde. Die Hand wird vor das Gesicht geführt und die Handfläche zeigt zum Ball. Die Passbewegung wird auch hier aus den Beinen durch eine leichte Streckung nach vorne oben initiiert. Der Ballkontakt erfolgt etwas über Kopfhöhe, dabei wird der Ball mit der Handmitte mit leicht gespreizten Fingern und locker angespannter Hand durch eine Bewegung nach vorne oben gespielt. Die Bewegung wird bis zur Streckung der Beine weitergeführt und der Arm schwingt locker „durch den Ball“ durch (Abb. 5).

Abb. 5: Oberes Zuspiel

2.3.4 Angriffsschlag am Netz

Der*die Spieler*in richtet sich am Netz so aus, dass sich die Schulterachse parallel zur beabsichtigten Schlagrichtung befindet. Der Füße positionieren sich schulterbreit nahe am Netz, die Beine sind leicht gebeugt und der Oberkörper senkt sich über das Netz. Für die Ausholbewegung wird der Ellenbogen des Schlagarms auf Schulterhöhe angehoben, der Unterarm bleibt vorerst angewinkelt und locker. Zum Schlag wird der Ellenbogen explosiv abgesenkt, die Hand folgt ihm wie ein Pendel, bis der Arm bei der Ballberührung knapp über dem Netz vollkommen gestreckt ist. Das Handgelenk beginnt kurz vor dem Treffpunkt und bewegt sich mit einer Klappbewegung von einer Überstreckung über die gerade Stellung beim Ballkontakt bis zur Beugung. Der Berührpunkt des Balles sind die Finger. In der Endphase schwingt der Arm in der Pendelbewegung weiter durch, die Schulterachse bleibt dabei waagerecht (Abb. 6) (Bernhofer, 2021).

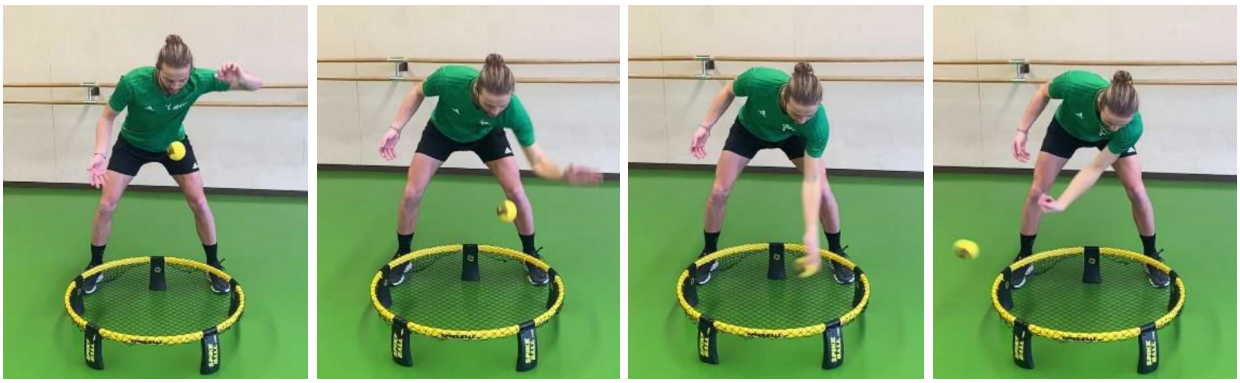


Abb. 6: Angriffsschlag am Netz

2.3.5 Angriffsschlag entfernt vom Netz

Der Angriffsschlag entfernt vom Netz variiert je nach Entfernung zum Netz. Je weiter entfernt ein*e Spieler*in vom Netz steht, desto höher sollte der Ball abgeschlagen werden, um die Erfolgswahrscheinlichkeit des Treffens zu erhöhen. Der Ball sollte ein Meter entfernt vom Netz demnach flacher abgeschlagen werden als ein drei Meter vom Netz entfernter Ball.

Für den Schlag entfernt vom Netz wird eine seitliche Schrittstellung eingenommen, bei einem Schlag mit rechts steht das linke Bein näher am Netz. Der Schlagarm wird für die Ausholbewegung nach hinten oben geführt. Die Beine sind leicht angewinkelt und die Augen fokussieren den Ball. Je nach Entfernung zum Netz sollte der Ball nun zwischen Hüfthöhe und Kopfhöhe mit einer peitschenartigen Bewegung abgeschlagen werden. Dazu werden sukzessive die Hüfte, die Schulter, der Arm und das Handgelenk

maximal in Richtung Ball beschleunigt. Die Trefferfläche bei diesem Schlag liegt zwischen Handfläche und Fingern. Der Arm schwingt nach dem Treffpunkt „durch den Ball“ durch, anschließend wird der Schwung wieder abgefangen (Abb. 7).

Abb. 7: Angriffsschlag entfernt vom Netz

2.4 Entstehung und Verbreitung

Die Sportart wurde im Jahr 1989 vom US-amerikanischen Spielemacher Jeff Knurek unter dem Namen Spikeball erfunden und die Roundnet-Sets bis 1995 von der japanischen Unterhaltungsfirma Tomy vertrieben. Das Spiel, das wenig Aufmerksamkeit bekam, geriet „in Vergessenheit und verschwand vom Markt“ (Wolff, 2020). Erst 2004 entdeckte der Foto-Journalist Chris Ruder das Spiel wieder für sich und kaufte das Patent für die abgelaufene Marke Spikeball für 800 Dollar. Im Jahr 2008 gründete er die Spikeball Corporation und vermarktete die selbst entwickelten Spikeball-Sets zunächst als Nebenjob aus seinem Keller heraus. Nach anfänglichen Schwierigkeiten erreichte Spikeball vor allem durch Ultimate-Frisbee-Spieler*innen, kirchliche Jugendgruppen und Sportlehrkräfte eine breitere Masse. Im Jahr 2013 machte die Firma das erste Mal eine Millionen Dollar Umsatz (Ruder, 2016). Der Durchbruch gelang allerdings erst 2015, als Ruder Spikeball in der US-amerikanischen TV-Show Shark Tank (deutsches Pendant: Höhle der Löwen) vorstellte und damit 7 Millionen Zuschauer*innen erreichte (Adams, 2017). Durch den TV-Auftritt stieg die Bekanntheit der Sportart enorm, zeitgleich fanden in den USA erste große Spikeball-Turniere statt. Da auch andere Firmen anfingen, ähnliche Sets zu produzieren und der Name Spikeball für die Sportart verwendet wurde, drohte der Firma Spikeball der Verlust des Markennamens. Daraufhin benannte die Firma die Sportart offiziell zuerst in Revol, kurz darauf aber in

Roundnet um, um ihren Markennamen zu schützen (Wolff, 2020). Bis heute ist die Sportart trotzdem noch weit verbreitet unter dem Namen Spikeball, die Begriffe Roundnet und Spikeball werden im Alltag oft synonym verwendet (Zote, 2019).

Ungefähr im Jahr 2015 kamen die ersten Roundnet-Sets nach Europa, 2016 gründete sich in Köln der erste deutsche Roundnet-Verein und 2018 der deutsche Verband „Roundnet Germany e.V.“. Seitdem wächst Roundnet in Deutschland Jahr für Jahr rasant an. Bis zum Jahr 2022 haben sich in Deutschland über 80 Roundnet-Vereine gegründet, es finden flächendeckend Turniere für Männer, Frauen und Mixed-Teams in verschiedenen Divisionen statt. Weltweit wird die Anzahl der Spieler*innen heute auf über 4 Millionen geschätzt (Spikeball.com, 2021). 2020 sollte die erste Roundnet Weltmeisterschaft in Belgien stattfinden, aufgrund der Covid-19-Entwicklungen wurde diese allerdings auf das Jahr 2022 verschoben.

3 Roundnet im Schulsport

In diesem Kapitel werden die Ziele des Schulsports ausgeführt und weiter untersucht, inwiefern Roundnet in Bezug auf den Bildungsplan Sport in den jeweiligen Klassenstufen passend und förderlich zum Einsatz kommen kann. Anschließend wird das Anforderungsprofil des Roundnetspiels durchleuchtet und die pädagogischen Möglichkeiten, die durch das Unterrichten von Roundnet gegeben sind, dargelegt und erläutert.

3.1 Ziele des Schulsports

Die Ziele des Schulsports sind geprägt vom Doppelauftrag des Schulsports, der die Erziehung zum Sport und die Erziehung im und durch den Sport anstrebt. Die damit einhergehende pädagogische Profilierung des Schulsports plädiert für einen verstärkt erziehenden Sportunterricht. Demnach sollen die Schüler*innen im Sportunterricht vielfältige Bewegungserfahrungen sammeln und ein breites Sportangebot kennenlernen, um so geeignete Sportarten zu finden, die sie in ihren Alltag integrieren können („Erziehung zum Sport“) (Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg, 2016). Weiterhin geht es im Sportunterricht auch darum, die motorischen Kompetenzen weiter auszubilden und zu verbessern. Gleichzeitig zielt er aber auch darauf ab, die allgemeine Handlungsfähigkeit der Schüler*innen zu fördern. Die Inhalte im Sportunterricht sollen daher nicht nur aus rein sportlicher Sicht betrachtet werden, sondern im Sinne der Mehrperspektivität aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet werden. Durch die grundlegenden Erfahrungen körperlicher, personaler, emotionaler und sozialer Art dient der Sport somit ebenfalls der Bildung und Erziehung der Persönlichkeit („Erziehung im und durch Sport“) (Güllich & Krüger, 2013).

Der Doppelauftrag des Schulsports orientiert sich an den sechs pädagogischen Perspektiven „Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern“, „das Leisten erfahren und reflektieren“, „sich körperlich ausdrücken und Bewegungen gestalten“, „etwas wagen und verantworten“, „gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen“, „Gesundheit verbessern und Gesundheitsbewusstsein entwickeln“ (Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg, 2016), die im Bildungsplan von zentraler Bedeutung sind. Die Perspektiven beschreiben grundsätzlich, was die Schüler*innen in Bewegung, Spiel und Sport erfahren und lernen sollen.

Die pädagogischen Prinzipien werden schließlich mit den Prinzipien des erziehenden Sportunterrichts Mehrperspektivität, Selbstständigkeit, Reflexion, Erfahrungs- und Handlungsorientierung und Wertorientierung umgesetzt (Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg, 2016).

3.2 Roundnet in Bezug auf den Bildungsplan Sport

Im Folgenden werden die stufenspezifischen Hinweise im Bildungsplan betrachtet und herausgestellt, inwiefern Roundnet in den jeweiligen Klassenstufen passend und förderlich zum Einsatz kommen könnte. Hier wird exemplarisch der Bildungsplan Sport Baden-Württemberg (Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg, 2016) betrachtet, da die praktische Umsetzung der zu erstellenden Unterrichtsreihe in ebenjenem Bundesland erfolgt. Der Bildungsplan weist allerdings viele Parallelen zu den Bildungsplänen anderer Bundesländer auf. Interessierte Lesende finden in der Lehrplandatenbank der Kultusministerkonferenz (kmk.org, 2022) genauere Informationen zu den Lehr- und Bildungsplänen aller Bundesländer.

In den *Klassen fünf und sechs* sollen entdeckendes Lernen und eigene Lernerfahrungen ein wichtiger Bestandteil des Unterrichts sein. Weiter liegt der Schwerpunkt auf der „Schulung und Verbesserung der koordinativen Fähigkeiten und der Ausbildung sportmotorischer und sportartspezifischer Grundlagen“ (Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg, 2016, S. 10). Im Inhaltsbereich „Spielen“ soll die integrative Sportspielvermittlung im Zentrum stehen und einfache organisatorische Aufgaben sollen den Schüler*innen übertragen werden. Konkret sollen im motorischen Bereich unter anderem „sportspielübergreifende technische (…) und taktische Basisfertigkeiten in kleinen Spielen und kleinen Sportspielen“ (Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg, 2016, S. 19) und die Bewegungs- und Balltechniken in vereinfachten Spielen (z.B. Eins mit Eins) angewandt werden. Im kognitiv/reflexiven Bereich sollen grundlegende Handlungen in Angriff und Abwehr benennen und beschrieben und Spielregeln mit Hilfen variiert werden können. Kreativ/gestalterisch sollen die Schüler*innen lernen, „Spiele [zu] entwickeln (z.B. eine Spielidee übertragen)“ (Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg, 2016, S. 20). Roundnet kann als Teil des Inhaltsbereich „Spielen“ eingeführt werden, eignet sich für das Konzept der integrativen Sportspielvermittlung und passt insbesondere durch die starke Förderung der koordinativen Fähigkeiten (siehe Kapitel 3.2) gut in das Konzept

des Bildungsplans. Es werden diverse technische und taktische Basisfertigkeiten gefördert, die problemlos in vereinfachten Spielen wie beispielsweise der Spielform Eins mit Eins angewandt werden können. Das Spielen ohne Schiedsrichter*in bietet zudem die Möglichkeit, organisatorische Aufgaben an die Schüler*innen zu übertragen. Allerdings muss in den Klassen fünf und sechs eine erhebliche Vereinfachung des Zielspiels vorgenommen werden, das in reiner Form für viele Schüler*innen dieser Klassenstufen zu anspruchsvoll ist. Mit einer entdeckenden Lernerfahrung, in der die Schüler*innen ihre eigenen Roundnet-Regeln entwickeln, könnte das Spiel in den Klassen fünf und sechs eingeführt werden und so auch den kreativ/gestalterischen Aspekt des Bildungsplans stark einbinden.

Für die *Klassen sieben und acht* sieht der Bildungsplan vor, die „bisher erworbenen Fähigkeiten, Fertigkeiten und Kenntnisse“ (Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg, 2016, S. 11) zu festigen, vertiefen, erweitern und zu optimieren. Sportspielspezifische Bewegungstechniken und Balltechniken sowie mannschaftstaktische Elemente sollen hier angewandt werden. Weiter sollen spielspezifisch wichtige Taktiken für ein erfolgreiches Spielen genannt und erläutert werden. Der Sportunterricht muss außerdem „unterschiedliche Interessen und Bedürfnisse berücksichtigen“ (Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg, 2016, S. 11). Zudem soll der Unterricht so gestaltet werden, dass Mädchen und Jungen ihre Fähigkeiten ohne Benachteiligung entwickeln können und die pädagogischen Chancen, die eine koedukative Erziehung bietet, sollen genutzt werden. Die Schüler*innen sollen weiter „regelgerecht und fair – auch ohne Schiedsrichterin oder Schiedsrichter – spielen“ (Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg, 2016, S. 30) Außerdem soll der Sportunterricht als Orientierungshilfe für das Sporttreiben im außerschulischen Bereich dienen (Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg, 2016). Auch hier ergeben sich vielfältige Möglichkeiten für die Einbindung von Roundnet. Im Roundnet können grundlegende Balltechniken und mannschaftstaktische Elemente thematisiert und angewandt werden. Da Trendsportarten in der Lebens- und Bewegungswelt der Schüler*innen besonders beliebt sind (Lange, 2007), bedient das Einbinden dieser in den Sportunterricht die unterschiedlichen Interessen und Bedürfnisse. Da Roundnet für alle Schüler*innen eine neue Sportart darstellt, herrscht von Beginn an mehr Chancengleichheit als in bekannteren Sportarten, ohne die Benachteiligung einzelner Geschlechter. Das Spielen in gemischten Teams ist im Roundnet problemlos

möglich und auf allen Niveaus gängige Praxis. Da Roundnet prinzipiell ohne Schiedsrichter*in gespielt wird, kann der Aspekt der Fairness, der im Bildungsplan häufig erwähnt wird, optimal umgesetzt werden. Des Weiteren bietet Roundnet eine herausragende Möglichkeit für das Sporttreiben im außerschulischen Bereich, da Roundnet auf jeglichem Untergrund mit geringem Organisationsaufwand und wenigen Personen gespielt werden kann und damit ein hohes Freizeitpotenzial besitzt. Schließlich fordert der Bildungsplan, dass „die Teilkompetenzen in einem weiteren, nicht im Pflichtbereich gewählten Sportspiel“ (Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg, 2016, S. 12) realisiert werden. Dementsprechend stehen in den Klassen sieben und acht ausreichend zeitliche Kapazitäten für die Einführung von Roundnet zur Verfügung.

Die erworbenen Kompetenzen der Klassen sieben und acht sollen in den *Klassen neun und zehn* auf einem höheren Niveau realisiert werden, indem z.B. vertieft auf taktische Fähigkeiten oder komplexere, situative Anforderungen eingegangen wird. Zudem muss in diesen Klassen aufgrund der teilweise großen körperlichen Veränderungen die Bewegungskoordination neu organisiert und gefestigt werden. Die Schüler*innen sollen wie in den Klassen sieben und acht „regelgerecht und fair – auch ohne Schiedsrichterin und Schiedsrichter – spielen“ (Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg, 2016, S. 45). Ebenfalls erwähnt der Bildungsplan in diesen Klassenstufen das Entwickeln der Fähigkeiten von Jungen und Mädchen ohne Benachteiligung und das Nützen der pädagogischen Chancen der koedukativen Erziehung. In Klasse zehn sollen Sportspiele analysiert und verglichen werden (Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg, 2016). Das Erlernen von Roundnet ist zwar für alle Schüler*innen neu, dennoch können die Grundlagen in der Regel schnell erlernt werden und es kommt früh ein Spielfluss zustande. So ist es nach kurzer Zeit bereits möglich, die taktischen Aspekte der Sportart wie Verteidigungs- oder Angriffsstrategien zu thematisieren und auf komplexere Spielsituationen einzugehen. Wie bereits erwähnt, werden insbesondere die koordinativen Fähigkeiten im Roundnet stark gefördert. Demzufolge kann Roundnet die Neuorganisation und Festigung der Bewegungskoordination wesentlich unterstützen. Außerdem gilt ist auch in den Klassen neun und zehn ein koedukativer Unterricht ohne die Benachteiligung von Jungen oder Mädchen im Roundnet problemlos möglich und Aspekte wie Fairplay können problemlos in den Unterricht eingebunden werden können. In der zehnten Klasse

könnte Roundnet beispielsweise im Zusammenhang mit Volleyball eingeführt werden und die beiden Sportspiele in einer Unterrichtsreihe verglichen und analysiert werden. Ein grober Vorschlag hierzu findet sich bei Sieger (2019).

In den *Klassen elf und zwölf* fordert der Bildungsplan (Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg, 2016), die bereits erworbenen Kompetenzen zu vertiefen und zu erweitern. Dabei steht das aktive sportliche Handeln im Zentrum des Sportunterrichts, die zunehmende Reflexion und Selbsttätigkeit führt zu einem selbstbestimmten und bewussten Handeln. Kenntnisse zum individuellen sportlichen Handeln im sozialen Kontext sollen zu einem vertieften Verständnis des Sporttreibens beitragen. Im zweistündigen wie im vierstündigen Fach sollen „sportspielspezifische Techniken in komplexen Spielsituationen“ (Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg, 2016, S. 60) demonstriert und taktisches Verhalten umgesetzt werden. Zudem sollen soziale Verhaltensweisen im Spiel wahrgenommen, analysiert und reflektiert werden. Im vierstündigen (bzw. fünfstündigen) Fach zeichnet sich der Kompetenzerwerb durch eine größere Tiefe und Breite aus (Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg, 2016). Da Roundnet ohne Schiedsrichter*in gespielt wird und die Spieler*innen sich fair verhalten und bei kritischen Situationen gemeinsam eine Lösung finden müssen, fördert die Sportart verstärkt das selbstbestimmte Handeln. Insbesondere werden durch die Betonung des Fairplay-Charakters die Kenntnisse des sportlichen Handelns im sozialen Kontext gefördert. Im vierstündigen Fach kann Roundnet als Erweiterung der bisher bekannten Sportarten eingeführt werden, in den zweistündigen Kursen bietet sich die Thematisierung von Roundnet vor allem dann an, wenn in dem Kurs ebenfalls andere Rückschlagsportarten behandelt werden und dementsprechend ein diesbezügliches Interesse von Seiten der Schüler*innen besteht.

3.3 Förderung der koordinativen und konditionellen Fähigkeiten im Roundnet

Die sportmotorischen Hauptbeanspruchungsformen werden in konditionelle und koordinative Fähigkeiten untergliedert. Zu den konditionellen Fähigkeiten gehören Kraft, Ausdauer, Schnelligkeit und Beweglichkeit, die koordinativen Fähigkeiten werden im deutschsprachigen Raum in sieben koordinative Fähigkeiten unterteilt (Hohmann, Lames & Letzelter, 2014). Im Kinder- und Jugendalter spielen die sportmotorischen

Hauptbeanspruchungsformen eine besonders wichtige Rolle und stellen zentrale Leitungsvoraussetzungen für das Erlernen und Realisieren von körperlich-sportlichen Bewegungshandlungen dar (Weineck, 2014).

In den folgenden Abschnitten wird das Anforderungsprofil des Roundnetspiels bezüglich der koordinativen und konditionellen Anforderungen durchleuchtet und die Förderung der koordinativen und konditionellen Fähigkeiten im Roundnet anhand geeigneter Beispiele erläutert.

3.3.1 Koordinative Anforderungen

Die koordinative Fähigkeiten stellen fertigkeitsübergreifende Leistungsvoraussetzungen dar, die vor allem Prozesse der Bewegungssteuerung bzw. -kontrolle betreffen. Sie befähigen Sportler*innen, motorische Aktionen in vorhersehbaren und unvorhersehbaren Situationen sicher und ökonomisch zu beherrschen und sportliche Bewegungen relativ schnell zu erlernen (Weineck, 2020). Die wichtigsten Komponenten der koordinativen Fähigkeiten beschreiben im deutschsprachigen Raum die von Hirtz (1988) systematisierten koordinativen Fähigkeiten Reaktionsfähigkeit, Rhythmisierungsfähigkeit, Gleichgewichtsfähigkeit, Orientierungsfähigkeit und Differenzierungsfähigkeit und die von Blume (1981) ergänzten koordinativen Fähigkeiten Kopplungsfähigkeit und Umstellungsfähigkeit (Weineck, 2020). Im Folgenden werden diese sieben koordinativen Fähigkeiten charakterisiert und ihre Bedeutung für das Roundnetspiel mittels praktischer Beispiele ausgeführt.

Die *Reaktionsfähigkeit* beschreibt die Fähigkeit zur schnellen Einleitung und Ausführung zweckmäßiger kurzzeitiger motorischer Aktionen auf ein Signal. Dabei kommt es darauf an, zum zweckmäßigsten Zeitpunkt und mit einer aufgabenadäquaten Geschwindigkeit zu reagieren, wobei meistens das maximal schnelle Reagieren das Optimum ist (Weineck, 2020). Um im Roundnet auf einen stark oder auch schwach geschlagenen Ball als Verteidiger*in maximal schnell zu reagieren oder ein herausforderndes Zuspiel zu verwerten benötigt ein*e Roundnetspieler*in eine sehr ausgeprägten Reaktionsfähigkeit. Da die Spielzüge im Roundnet sehr schnell sind, muss ständig in möglichst kurzer Zeit reagiert werden. Somit ist die Reaktionsfähigkeit im Roundnet von zentraler Bedeutung. Da allerdings die Bälle bei Anfänger*innen in der Schule oft relativ schwach und hoch gespielt werden, regulieren sich die Anforderungen durch das Niveau oft von selbst (Teufel, 2020).

Unter *Rhythmisierungsfähigkeit* versteht man die Fähigkeit, einen von außen vorgegebenen Rhythmus zu erfassen und motorisch zu reproduzieren sowie den verinnerlichten in der eigenen Vorstellung existierenden Rhythmus einer Bewegung in der eigenen Bewegungstätigkeit zu realisieren (Weineck, 2020). Im weiteren Sinne ist mit der Rhythmisierungsfähigkeit auch das Finden eines Spielrhythmus oder internen selbstorganisierten Rhythmus für den Bewegungsvollzug gemeint, dem eine große Bedeutung für das Erlernen und perfekte Ausführen eines Bewegungsablaufs in seiner zweckmäßigen zeitlich-dynamischen Gliederung zukommt (Meinel & Schnabel, 2007). Vor allem beim Aufschlag und Angriffsschlag gilt es für eine*n Roundnetspieler*in, eine optimale Bewegung zu erlernen und zu verinnerlichen, um den Bewegungsablauf regelmäßig in optimaler Form reproduzieren zu können. Auch der Spielrhythmus, das in den „Flow“ kommen und Abrufen von eingeübten Spielzügen in Angriff und Verteidigung nach bestimmten Mustern, welches zur Rhythmisierungsfähigkeit zählt, kann im Roundnet von entscheidender Bedeutung sein.

Gleichgewichtsfähigkeit ist die Fähigkeit, den gesamten Körper im Gleichgewichtszustand zu halten oder während und nach umfangreichen Körperverlängerungen diesen Zustand beizubehalten beziehungsweise wiederherzustellen (Weineck, 2020). Sie ist von grundlegender Bedeutung für alle sportlichen Bewegungshandlungen, im Roundnet ist vor allem die dynamische Gleichgewichtsfähigkeit in der Bewegung bedeutend. Nach einem geschlagenen Ball muss ein*e Roundnet-Spieler*in häufig das Gleichgewicht halten, um nicht in das Netz zu fallen. Auch in der Verteidigung bei schnellen Bewegungen zum Ball oder beim Spielen von Bällen, die nur durch einen Sprung erreichbar sind, kommt der Körper aus dem Gleichgewicht. Hier ist es wichtig, den schnellstmöglich wieder das Gleichgewicht zu finden, um sofort die nächste Spielaktion beginnen zu können, beispielsweise das zurücksprinten zum Netz. Bei Anfänger*innen im Schulsport treten Aktionen wie diese allerdings eher seltener auf, auch hier Regeln sich die Anforderungen durch das Niveau oft von selbst.

Unter der *Orientierungsfähigkeit* versteht man die Fähigkeit zur Bestimmung und Veränderung der Lage und Bewegungen des Körpers in Raum und Zeit, bezogen auf ein definiertes Aktionsfeld (z.B. Spielfeld) und/oder ein sich bewegendes Objekt (z.B. Ball, Gegner*in, Partner*in) (Weineck, 2020). Hier werden die räumliche und die zeitliche Orientierungsfähigkeit unterschieden. Im Roundnet müssen Spieler*innen sich häufig räumlich orientieren können, z.B. ist es zwingend notwendig, die Orientierung zum

Netz bei einem Zuspiel mit dem Rücken zum Netz gewandt zu oder einem Abschluss nach sehr hohem Zuspiel nicht zu verlieren. Weiter spielt hier das periphere Sehen eine Rolle, das benötigt wird, um beispielsweise während des Abschlusses die Gegner*innen zu beobachten, um den Ball in den freien Raum schlagen zu können, aber gleichzeitig auch den Ball und das Netz nicht aus den Augen zu lassen. Roundnet-Spieler*innen müssen also ein Gefühl dafür entwickeln, wo das Netz steht, ohne die Blick vom Ball zu lösen. Zur zeitlichen Orientierungsfähigkeit gehört das richtige „Timing“, welches u.a. beim Schlagen und Zuspielen des Balles von entscheidender Bedeutung ist. Durch das ständige Anpassen an die Spielsituationen und die zeitgleiche Realisation von Bewegungsaufgaben lässt sich die Orientierungsfähigkeit durch Roundnet außerordentlich gut schulen (Kraft, 2018).

Die *Differenzierungsfähigkeit* beschreibt die Fähigkeit zu fein abgestimmten und dosierten Bewegungen und Teilkörperbewegungen, die in großer Bewegungsgenauigkeit und Bewegungsökonomie zum Ausdruck kommt(Weineck, 2020)(Weineck, 2020)(Weineck, 2020)(Weineck, 2020)(Weineck, 2020). Sie äußert sich im viel im Ballgefühl und beinhaltet die Fähigkeit zur muskulären Feinabstimmung, die im Roundnet wie in den meisten Sportarten leistungsbestimmend ist (Weineck, 2020). Auch die Geschicklichkeit kann als eine Seite der Differenzierungsfähigkeit verstanden werden (Meinel & Schnabel, 2007). Bei situationsangepassten Abschlüssen, wenn beispielsweise im letzten Moment erst entschieden wird, ob der Ball stark auf das Netz geschlagen, als kurzer Ball auf das Netz gespielt wird oder sogar Finten mit in den Abschluss eingebaut werden, spielt ebendiese eine wichtige Rolle. Bei allen Ballaktionen im Roundnet ist eine hohe Bewegungspräzision gefordert, um den Ball erfolgreich auf das Netz zu schlagen, somit bedarf es bei allen Ballaktionen einer hohen Differenzierungsfähigkeit. Auch die Fähigkeit, Flugkurven oder die Bewegungen anderer Spieler*innen zu analysieren und zu bewerten rückt im Roundnet in den Vordergrund. Eine gute Positionierung in der Verteidigung kann nur erfolgen, wenn der*die Spieler*in die Flugbahn des Balles und die Positionierung der Gegner*innen gut analysiert und sich entsprechend anpasst (Teufel, 2020).

Die *Kopplungsfähigkeit* ist die Fähigkeit, Teilkörperbewegungen der Extremitäten, des Rumpfes und des Kopfes untereinander und in Beziehung zu der auf ein bestimmtes Handlungsziel gerichteten Gesamtkörperbewegung zweckmäßig zu koordinieren

(Weineck, 2020). Diese ist im Roundnet vonnöten, um variationsreiche technische Angriffsschläge auszuüben, einen Ball im Hechtsprung zu erreichen, aber auch schon vermeintlich simplere Bewegungen wie ein unteres Zuspiel setzen sich aus verschiedenen Teilkörperbewegungen zusammen und müssen für eine optimale Bewegungsausführung gut gekoppelt werden. Daher ist die Kopplungsfähigkeit wie in den meisten anderen Ballsportarten ebenfalls sehr wichtig.

Die *Umstellungsfähigkeit* ist die Fähigkeit, während des Handlungsvollzuges aufgrund wahrgenommener oder vorausgenommener Situationsveränderungen das Handlungsprogramm den neuen Gegebenheiten anzupassen oder die Handlung auf völlig andere Weise fortzusetzen (Weineck, 2020). Die ständige Anpassung an den Gegner und die Kooperation mit dem*der Mitspieler*in unter Berücksichtigung des Balles erfordert eine ständige Anpassung und Umstellung der vorliegenden Situation. Da sich die Spielsituationen sehr schnell ändern und die Spieler*innen sich ständig den Änderungen anpassen müssen, beispielsweise durch unvorhersehbare Richtungsänderung durch einen Pocket-Ball oder taktische Spielmanöver der Gegner*innen, ist die Umstellungsfähigkeit im Roundnet sehr stark gefordert.

Zusammenfassend kommen allen sieben koordinativen Fähigkeiten im Roundnet eine Bedeutung zu und werden durch das Roundnet-Spiel gefördert, besonders hervorzuheben im Hinblick auf den Schulsport ist die Weiterentwicklung bzw. Verbesserung der Differenzierungsfähigkeit, der Reaktionsfähigkeit, der Orientierungsfähigkeit und der Umstellungsfähigkeit (Beutel, 2015).

3.3.2 Konditionelle Anforderungen

Die Ausdauer wird im allgemeinen als psychophysische Ermüdungswiderstandsfähigkeit definiert (Weineck, 2020). Da im Roundnet wechselnde Belastungen bezüglich Zeit und Intensität auftreten, bestehen hier unterschiedlichen Anforderungen an die Ausdauer. Die Belastungen sind eher kurz, es kommt häufig zu kurzen Sprints und schnellen Richtungsänderungen mit kurzen anschließenden Erholungspausen. Man spricht im hier von einer azyklischen Ausdauer bzw. Spielausdauer, die Beanspruchung ist hauptsächlich anaerob-alaktazid und erfordert hohe physische Anforderungen an die Schnelligkeits- und Kraftausdauer sowie psychische Anforderungen Konzentrationsausdauer (Kraft, 2018). Die Ausdauer wird allerdings je nach Spielniveau stärker oder weniger stark beansprucht. Während Anfänger*innen noch häufig ihre

Positionen halten und sich nicht viel um das Netz bewegen, kommt es bei fortgeschritteneren Spieler*innen bei den meisten Ballwechseln zu viel Bewegung um das Netz und weg vom Netz.

Kraft wird definiert als die Fähigkeit des Nerv-Muskel-Systems, durch Innervations- und Stoffwechselprozesse, Widerstände zu überwinden, ihnen entgegenzuwirken oder sie zu halten (Weineck, 2020). Vor allem die Schnellkraft, die Explosivkraft und die Kraftausdauer sind im Roundnet von entscheidender Bedeutung. Um schnelle, kraftvolle Antritte in der Verteidigung oder im Angriff, starke Aufschläge bzw. Schläge am Netz oder explosive Sprünge zum Ball durchführen zu können, sind wechselnde Krafteinsätze vonnöten.

Mit Schnelligkeit bezeichnet man die Fähigkeit, unter ermüdungsfreien Bedingungen in maximal kurzer Zeit motorisch zu reagieren und/oder zu agieren (Hohmann et al., 2014). Im Roundnet spielen viele Anforderungen der Schnelligkeit eine bedeutende Rolle, dazu gehören die Wahrnehmungsschnelligkeit, die Antizipationsschnelligkeit, die Entscheidungsschnelligkeit, die Reaktionsschnelligkeit, die Bewegungsschnelligkeit, die Aktionsschnelligkeit als auch die Handlungsschnelligkeit (Weineck, 2020). Ein*e Spieler*in muss im Spiel die Spielsituation schnellstmöglich wahrnehmen, im Optimalfall die Spielentwicklung schon im Vorhinein antizipieren, sich dann schnellstmöglich für die potenziell beste Handlung entscheiden und diese Entscheidung dann möglichst schnell in eine effektive, häufig explosive Bewegung umsetzen. An dieser Ausführung wird deutlich, dass die Schnelligkeit nicht nur von den konditionellen, sondern auch von den koordinativen Fähigkeiten beeinflusst wird.

Beweglichkeit ist die Fähigkeit, Bewegungen und Haltungen über die anatomisch mögliche Bewegungsreichweite der beteiligten Gelenke und Muskeln ausführen bzw. einnehmen zu können. Beweglichkeit ist eine elementare Voraussetzung für eine gute Bewegungsausführung und ihre optimal angepasste Ausbildung wirkt sich positiv auf die Entwicklung physischer Leistungsfaktoren bzw. sportlicher Fertigkeiten aus (Weineck, 2020).. Somit ist auch die Beweglichkeit im Roundnet als Grundlage für die sportlichen Bewegungen wichtig, um die schnellkräftigen Bewegungen, wie zum Beispiel den Armschwung beim Angriffsschlag, die vielen Antritte und Richtungswechsel möglichst explosiv und kräftig ausführen zu können.

Bei der Beobachtung eines Roundnet-Spiels könnte vermutet werden, dass hauptsächlich die Schnelligkeit und Koordination leistungsbestimmend sind. Wie in dem Abschnitt ausgeführt, spielen jedoch das Zusammenspiel der Schnelligkeit und Koordination mit der Ausdauer, Kraft und Beweglichkeit ebenfalls eine große Rolle. Somit fördert die Sportart Schüler*innen auf allen Ebenen der konditionellen und koordinativen Anforderungen. Vorerfahrungen aus anderen Rückschlagsportarten wie Volleyball oder Tennis, die ein ähnliches Anforderungsprofil aufweisen, können den Einstieg in die Sportart Roundnet deutlich erleichtern.

3.4 Pädagogische Möglichkeiten beim Unterrichten von Roundnet

Roundnet kann nicht nur zur Förderung der konditionellen und koordinativen Fähigkeiten beitragen, auch für den pädagogischen Bereich bietet das Unterrichten von Roundnet vielfältige Möglichkeiten. Da das Regelwerk auf dem Fairplay-Gedanken basiert und prinzipiell ohne Schiedsrichter gespielt wird, kommt dem pro-sozialen Handeln im Roundnet eine wichtige Bedeutung zu. Das Spielen ohne Schiedsrichter und die daraus folgende Selbstregulation des Spiels bieten eine ausgezeichnete Grundlage für die Auseinandersetzung mit sozialen Situationen (Conzelmann, 2011). Da die Schüler*innen auftretende Konflikte gemeinsam lösen müssen, setzen sie sich ohne Zutun von außen dauerhaft mit sozialen Situationen auseinander. Der Fairplay-Gedanke zeigt sich im Spiel und in Auseinandersetzungen unter anderem durch ein ehrliches Zugeben von Verstößen, beispielsweise wenn ein*e Spieler*in während des Spiels illegaler Weise das Netz berührt hat. Im Roundnet kann der soziale Umgang mit anderen in sportlichen Situationen und Bewegungshandlungen somit in vielen Situationen erfahren und geübt werden. Die Facetten des prosozialen Verhaltens und Fairplay führen dazu, dass nicht die Konkurrenzorientierung im Mittelpunkt steht, sondern beim Miteinander-Spielen sogar gelungene Aktionen des Gegners gewürdigt bzw. gefeiert werden, ähnlich wie beim Beachvolleyball (Heinle, 2019). Hier wird ein großes Potenzial hinsichtlich der Entwicklung durch Sport im Sinne eines erziehenden Sportunterrichts deutlich (Lange & Sinning, 2009). Da außerdem Körperkontakt durch das Regelwerk nicht gestattet ist und auch direkte Zweikämpfe nicht erlaubt sind, gibt es im Roundnet entsprechend nur ein geringes Verletzungsrisiko.

Da die Schüler*innen im Roundnet oftmals wenige bis keine Vorerfahrungen haben, beginnen alle auf einem ähnlichen Anfangsniveau. Damit ist die Heterogenität anfangs

nicht so sehr ausgeprägt, d.h. hinsichtlich der physischen und motorischen Voraussetzungen bietet die Trendsportart Roundnet eine ideale Chancengleichheit (Laßleben, 2009). Im Vergleich zu den gängigen Ballsportarten, in denen die Lerngruppen meist stark heterogen sind, ist das ein großer Vorteil (Neuber, 2020). Falls ein*e Schüler*in die Sportart doch bereits kennt, kann er oder sie als Experte*in und Mitlehrende agieren und dadurch verschiedene persönlichkeitsbildende Erfahrungen sammeln, welche durch den Auftrag des Sports erwünscht sind. So kann ebenfalls die Lernfreude, gerade auch bei den eher leistungsschwachen und sonst eher schwer motivierbaren Jugendlichen steigen (Laßleben, 2009).

Viele Schüler*innen haben mittlerweile bereits Roundnet-Spielende in Parks gesehen, und ihr Interesse wurde womöglich geweckt, die Sportart selbst auszuprobieren. Insbesondere Trendsport steht oft auf der Wunschliste von Schüler*innen. Für Schüler*innen ist es motivierend, wenn der Sportunterricht ihre Wünsche, Bedürfnisse oder Interessen aufgreift (Laßleben, 2009). Innovative Spiele wie Roundnet begeistern Schüler*innen durch den Reiz des Neuen. Roundnet ist eine Sportart, die durch ihre flexiblen und leichten Einsatzmöglichkeiten und das geringe Verletzungsrisiko großes Freizeitpotenzial besitzt und hat somit die Möglichkeit, auch in der Lebenswelt der Schüler*innen außerhalb der Schule einen Platz zu finden. Erleichtert wird dieser Aspekt durch die Flexibilität des Lernortes, da Roundnet praktisch auf jedem Untergrund gespielt werden kann. Darüber hinaus sind die Roundnet-Sets sehr schnell aufgebaut, somit ist das Spielen überall ohne große Komplikationen möglich.

Des Weiteren nimmt der Aspekt der Koedukation im Roundnet eine bedeutende Rolle ein: Mädchen und Jungen können im Team zusammenspielen und sich durch ihr beider Können gegenseitig ergänzen. Das „Mixed“ Spielen ist im Roundnet sehr beliebt, von Spielen im Park bis in die professionelle Turnierebene wird regelmäßig Mixed gespielt. Aufgrund des homogenen Anfangsniveaus bei den Jungen wie bei den Mädchen besteht in der Schule die Möglichkeit des koedukativen Roundnet Spielens in gemischten Teams. Auch geschlechtsbezogene Konflikte im Sportunterricht können hier erkannt und bearbeitet werden. Insgesamt sollen damit plurale Erfahrungen von Geschlecht ermöglicht und reflektiert werden (Neuber, 2020).

Durch das ständige Hin- und Herpassen des Balles sind die Schüler*innen zum Zusammenspiel gezwungen, kein*e Schüler*in kann sich herausnehmen, jede*r ist ständig aktiv gefordert. So können stärkere Schüler*innen die schwächeren Leiten und „an die Hand nehmen“ und sie somit auf das nächste Spielniveau bringen. Gleichzeitig garantiert die geringe Spieler*innenanzahl eine hohe Bewegungszeit.

Das einfache Regelwerk und die relativ geringen kognitiven und körperlichen Lernvoraussetzungen erlauben des Weiteren einen schnellen Spielfluss. Somit garantiert Roundnet innerhalb kürzester Zeit Erfolgserlebnisse und damit auch meist einen hohen Spaßfaktor. Gleichzeitig wird dadurch schon früh die Spielfähigkeit gefördert und verbessert.

Die Offenheit des Spielfeldes und der 360°-Spielfeldmodus schaffen ein neues, unbekanntes Bewegungserlebnis, das von Schüler*innen als reizvolle Herausforderung angesehen werden kann, sowohl kognitiv (z.B. Erwartung) als auch emotional (z.B. Freude), was den Prozess der Motivierung zum aktiven Bewegen im Unterricht unterstützt (Laßleben, 2009). Der 360°-Spielmodus kommt der Gestaltung des Spiels und damit auch der taktischen Flexibilität zugute.

Die Schüler*innen eignen sich grundlegende Bewegungen und spezifische Bewegungstechniken im Roundnet ohne eine Vielzahl ausgeklügelter, mitunter wissenschaftlich begründeter Lernschritte an. Die motorischen Lernprozesse werden in einem höheren Maße selbst organisiert und gestaltet als in den etablierten und normierten Sportarten. Nichtsdestotrotz können die Bewegungserfahrungen auf andere Sportarten wie z.B. Volleyball übertragen werden. Der informelle Charakters von Trendsportarten ermöglicht jedoch weiter selbst zu gestaltende Lernmöglichkeiten und eröffnet diese zugleich. Im Roundnet ist eine persönlich-individuelle Bewegungsstilisierung bei einer Vielzahl von Bewegungen, z.B. bei einem individuellen Aufschlag, möglich. So kann es wiederholt zu selbstbestimmten und selbsttätigen Auseinandersetzungen der Schüler*innen mit einer Bewegungsaufgabe kommen (Laßleben, 2009).

Zusammengefasst besitz Roundnet ein erhebliches pädagogisches Potenzial. Aspekte wie das soziale und faire Miteinander, das selbstgeregelte Spiel ohne Schiedsrichter und die Koedukation lassen sich im Roundnet gut thematisieren und bedienen gleichzeitig den Erziehungsauftrag des Schulsports. Zudem kann Roundnet Anschluss in der Lebenswelt der Schüler*innen finden und motiviert zum Sich-Bewegen und zur

individuellen Auseinandersetzung mit den neuen Bewegungserlebnissen im 360°-Spielmodus.

4 Unterrichtsreihe zur Einführung von Roundnet im Schulsport

Nachdem die theoretischen Grundlagen von Roundnet im Hinblick auf den Schulsport beleuchtet wurden, soll im weiteren Verlauf dieser Arbeit die Entwicklung, Durchführung, Evaluation und Anpassung der Unterrichtsreihe zur Einführung von Roundnet im Schulsport behandelt werden.

4.1 Vermittlungskonzept für Roundnet

Die Einführung und Lehre von Sportspielen kann durch verschiedenste Vermittlungskonzepte erfolgen. Zu den gängigsten Vermittlungskonzepten für den Sportunterricht zählen das Genetische Lehren, die integrative Sportspielvermittlung, das Spielgemäße Konzept sowie das Taktik-Spiel-Konzept. Im folgenden Abschnitt werden die zentralen Aspekte dieser Konzepte aufgezeigt und ihre Eignung zur Vermittlung von Roundnet diskutiert. Anschließend wird ein geeignetes Vermittlungskonzept für Roundnet konkretisiert.

4.1.1 Ballschule und das Modell des spielerisch-impliziten Lernens

Im Zentrum der Heidelberger Ballschule von Roth und Kröger (2011) steht die Vermittlung von vielfältigen Spiel- und Bewegungserfahrungen. Das Ziel besteht darin, spielerische Basiskompetenzen zu bilden, die für eine allgemeine Spielfähigkeit benötigt werden. Hierzu gehören taktische, koordinative und technische Basiskompetenzen. Die erworbenen Bewegungserfahrungen sollen anschließend gezielt in sportspielspezifische und wahrnehmungsorientierte, genetische Lehr-Lern-Wege einfließen bzw. sie werden als notwendige Grundlage dieser Konzepte erachtet (Lange & Sinning, 2009). Für den Einsatz der Ballschule im Sportunterricht entstand aus den Ideen der Ballschule das Modell des spielerisch-impliziten Lernens (MSIL), das aus den drei Stufen der integrativen, sportspielübergreifenden Basisschulung, der teilintegrativen, sportspielgerichteten und der sportspielspezifischen Ausbildung besteht (Roth, Kröger & Memmert, 2007). Die methodische Grundphilosophie beinhaltet die Regeln „vom Übergreifenden zum Speziellen“, „vom Spielen zum Spielen und Üben“ und „vom impliziten zum expliziten Lernen“ (Roth et al., 2007, S. 13), das MSIL zielt also vorrangig auf spielerisch-taktische, implizite Sammeln von Erfahrungen. Neben dem Spielenlernen, dem in der Ballschule eine große Bedeutung zukommt, geht es um die fähigkeitsorientierte Verbesserung der Ballkoordination und um den fertigkeitsorientierten Erwerb von Ballspieltechniken (Roth et al., 2007). Inhaltlich wird die Ballschule in Taktik-

, Koordinations- und Technikbausteine aufgeteilt, die spezifische Anforderungen und Aufgabenstellungen widerspiegeln, die sportartübergreifend von Bedeutung sind.

Die Ballschule stellt eine gute Basis für die Vermittlung aller Sportarten dar und könnte daher auch als Basis für die Vermittlung von Roundnet herangezogen werden. Im Bereich der Koordination und der Technik sind alle „Bausteine“ für das Roundnet-Spiel relevant, die Bausteine können als Orientierung und gegebenenfalls auch als Grundlage für eine Notengebung herangezogen werden. Die Taktikbausteine „Überzahl herausspielen“ und „Gegner*innenbehinderung umgehen“ spielen im Roundnet allerdings keine große Rolle, demnach kämen diese Taktikbausteine in der Vermittlung von Roundnet nur in begrenzter Form zur Geltung.

4.1.2 Spielgemäßes Konzept

Im Spielgemäßen Konzept, das auf Dietrich, Dürrwächter und Schaller (1982) zurückzuführen ist, steht die Entwicklung der Spielfähigkeit im Vordergrund. „Es wird von Anfang an das „richtige Spiel“ nach dem Motto „Spielen lernt man nur durch Spielen!“ gespielt“ (Lange & Sinning, 2009, S. 373). Nicht die „lehrbuchhafte Ausführung der technischen Elemente, sondern angemessenes Handeln in einer bestimmten Situation ist zu lehren. Charakteristisch für das Konzept ist die Aufteilung in sogenannte „Haupt- und Nebenstraßen“. Dabei werden auf der „Hauptstraße“ Spielreihen gebildet durch methodische Reihung von vereinfachten Spielformen mit der gleichen Spielidee, die je nach Voraussetzung und Könnensstand der Lernenden ausgestaltet und ausdifferenziert werden können und in ihrem Schwierigkeitsgrad kontinuierlich steigen sollten. Auf der „Nebenstraße“ kommen nach auftretenden Problemen im Spiel Übungsreihen zum Einsatz, in der die notwendigen technischen und taktischen Grundfertigkeiten richtig erlernt und intensiv geübt werden sollen (Trunk, 2013). Dem Motto „Spielen vor Üben“ kommt auch hier große Bedeutung zu, außerdem kommen die methodischen Prinzipien „vom Einfachen zum Komplexen“ und „vom Leichten zum Schweren“ zum Einsatz. Weiter versucht das Spielgemäße Konzept, die Konfrontationsmethode mit der Zergliederungsmethode optimal zu vereinen. Unter der Konfrontationsmethode versteht man eine direkte Auseinandersetzung mit dem Zielspiel oder zumindest mit einer Rohform des Spiels. Die Zergliederungsmethode versucht bewusst die Komplexität des gesamten Spiels dadurch herauszunehmen, dass technische und taktische Grundelemente des Spiels identifiziert werden und separat in Übungsformen auf der „Nebenstraße“ einstudiert werden (Lange & Sinning, 2009). Das Spielgemäße Konzept

versucht schließlich, diese beiden Methoden optimal zu koppeln, um durch die Aneinanderreihung von Haupt- und Nebenstraßen kontinuierlich auf höhere Stufen des Zielspiels zu gelangen. Kritik an dem Konzept gibt es dahingehend, dass nicht genau hervorgeht, inwieweit die Lernenden den Lehr-Lern-Prozess mitgestalten und ob auch spielübergreifende Lernziele erreicht werden können (Laßleben, 2009).

Die Spielgemäße Methode wird nach Trunk (2013, S. 128) „sowohl für die Schule als auch für das Vereinstraining bei Kindern als geeignetste angesehen“. Im Kern der Anfänger*innenschulung im Roundnet steht die Vermittlung der Spielfähigkeit, die genauso beim Spielgemäßen Konzept im Vordergrund steht und sich damit gut verbinden lässt.

Eine mögliche Spielreihe für Roundnet im Sinne der Hauptstraße könnte wie folgt aussehen:

- „Eins mit Eins“ und „Eins gegen Eins“ mit drei Ballkontakten
- „Zwei mit Zwei“ und „Zwei gegen Zwei“ mit Fangen und Werfen bzw. mit Fangen und anschließendem Schlagen des Balles
- „Zwei gegen Zwei“ nach den eingeführten Grundregeln

Über die Nebenstraßen können das Zuspiel, der Angriffsschlag sowie die offensiven und defensiven Grundtaktiken erarbeitet und eingeübt werden. Das Konzept hat wenige Lücken oder Nachteile und bietet sich entsprechend gut für eine Einführung von Roundnet im Schulsport an.

4.1.3 Genetisches Lehren

Im Vermittlungsansatz des Genetischen Lehrens werden gezielt die Lernenden in den Lehr-Lern-Prozess mit eingebunden. Die Schüler*innen sollen im freien Spielen die Spielform selbst bestimmen, Probleme im laufenden Spiel erkennen und Lösungen bzw. neue Spielformen aushandeln. Zentrales Ziel ist auch bei diesem Ansatz die Entwicklung der allgemeinen Spielfähigkeit. Hinzu kommt die Entwicklung einer speziellen Spielfähigkeit, mit der die Spielfähigkeit auf der Basis von Regelkenntnissen, motorischem Können und Spielerfahrungen in einem speziellen Spiel gemeint sind (Loibl, 2006). Mit dem Begriff des Genetischen Lehrens meint Wagenschein (1997) einen Vermittlungsweg, der durch die drei Prinzipien - genetisch, sokratisch und exemplarisch – gekennzeichnet ist. Genetisches Lehren heißt, am ursprünglichen Problem zu arbeiten und zur Lösung von Problemen zu befähigen, sokratisch Lehren bedeutet,

nur durch gezielte Fragen indirekt in den Lernprozess eingreifen und so den Lösungsweg unterstützen. Exemplarisch Lehren heißt schließlich, das genetisch-sokratische Vorgehen an ausgewählten Beispielen durchzuführen, die besonders prägnant sind und auf andere Problemsituationen übertragen werden können (Loibl, 2006; Trunk, 2013). Der Lern- und Lösungsplan soll von den Schüler*innen also möglichst selbstständig entworfen, erprobt und überprüft werden, während die Lehrperson nur passiv in beratender und unterstützender Funktion agiert. Das Prinzip „Spielen vor Üben" kommt auch hier zum Tragen und die Übungen sollen möglichst spielnah gestartet werden. Außerdem ist die Auseinandersetzung mit den Problemen und eine Reflexion über die gemachten Erfahrungen wesentlicher Bestandteil des Genetischen Lehrens und Lernens. Vorteile in dem Vermittlungsmodell liegen darin, dass Schüler*innen eine tiefere Einsicht in die Sportart erhalten können, indem sie die Probleme selbstständig erarbeiten, taktische Abläufe analysieren und folglich auch gut verstehen können. Außerdem kann hier die Kreativität ausgelebt werden, was in vielen anderen Modellen nur gering zur Geltung kommt. Als Kritikpunkt dieses Ansatzes wird hauptsächlich die willkürliche Veränderung der Spielregeln genannt, die beim Genetischen Lehren teilweise herangezogen wird, um Ressourcen für die Wahrnehmung der Spielsituation „freizumachen". Diese Umsetzung durch einen Eingriff in die Grundstruktur des Spiels sei nach Trunk (2013) fraglich, vor allem unter dem Aspekt des Transfers auf andere Sportspiele.

Da die Art, Reihenfolge und Gewichtung der zu lösenden Probleme beim Genetischen Lehren nicht vorgegeben ist, stellt es sich als schwierig heraus, angelehnt an dieses Vermittlungskonzept eine konkrete Unterrichtsreihe zur Einführung von Roundnet zu planen. Der Lehr-Lern-Prozess kann nicht langfristig vorgeplant und für alle Lerngruppen gleichermaßen festgelegt werden, lediglich eine Antizipation des Lernweges ist möglich. Generell lässt sich jedoch sagen, dass das Genetische Lehren für die Anfänger*innenschulung von Roundnet geeignet ist, da die Spielfähigkeit im Mittelpunkt steht und insbesondere die Kreativität und Eigeninitiative der Schüler*innen und weitere pädagogische Intentionen stark gefördert werden können. Das Mitbestimmungsrecht und das Einbringen eigener Ideen fördern des Weiteren die Motivation der Schüler*innen. Vor allem für die Einführung von offensiven wie defensiven Taktiken im

Roundnet bietet sich eine genetische Herangehensweise gut an, die Phasen der Reflexion, die hier thematisiert werden, können ebenfalls hilfreich und wichtig für die Vermittlung von Roundnet sein.

4.1.4 Taktik-Spielkonzept

Das Taktik-Spielkonzept von Mitchell, Oslin und Griffin (2013) ist im englischsprachigen Raum weit verbreitet und enthält unterschiedliche Modelle wie das „Teaching Games for Understanding“, das „Tactical Games Model“, der „Tactical Awareness Approach“ und das „Game Sense“. Die Modelle folgenden zwei Leitsätzen „Lehre zuerst, was zu tun ist (taktisches Verständnis), und dann erst, wie es zu tun ist (technisches Können)“ (Wurzel, 2008, S. 343) und „ein Sportspiel kann auf jedem Fertigkeitsniveau gespielt werden“ (Wurzel, 2008, S. 343). Die Zielsetzung besteht darin, zuerst die Taktiken von Sportspielen zu erlernen und dann in diesem Kontext die dazu erforderlichen Spieltechniken zu schulen (Trunk, 2013). Dazu werden die Anforderungen an die Lern- und Leistungsvoraussetzungen der Spieler*innen in vereinfachten Spielformen angepasst. Ähnlich wie im Genetischen Lehren schafft die Lehrperson problematische Spielsituationen, die die Schüler*innen lösen sollen. Durch sokratische Fragen der Lehrperson über Zeit, Raum und Risiko wird der Unterricht gelenkt. Im Gegensatz zum Genetischen Lehren werden hier jedoch die Spielformen und die taktischen Probleme bereits vorher definiert. Je nach Leistungsstand der Schüler*innen werden „spielechte“ Spielformen verschiedener Niveaustufen mit steigender taktischer Komplexität angeboten. Auf das Spielen einer Spielform folgt die Entwicklung des taktischen Verständnisses durch Reflexion. Durch eine nachfolgende Übung lernen die Schüler*innen, wie sie eine Taktik besser ausführen können. Die gleiche oder eine erweiterte Spielform kann anschließend auf einem verbesserten Niveau durchgeführt werden (Wurzel, 2008).

Das Taktik-Spielkonzept ähnelt dem Genetischen Konzept und ist ebenfalls gut für die Vermittlung von Roundnet im Schulsport geeignet. Durch die vorgefertigten Problemstellungen ist dieses Modell überdies besser geeignet, um eine Unterrichtsreihe angelehnt an das Taktik-Spielkonzept zu planen. Ein Problem bei der Planung einer Unterrichtsreihe nach dem Taktik-Spielmodell könnte sich allerdings dadurch ergeben, dass bisher im Roundnet nur wenige vorgefertigte Spielformen und daraus resultierende taktische Problemstellungen formuliert wurden. Es könnte schwierig sein, hier genügend Ideen und Material zu finden. Wenn eine motivierte Lehrperson sich mit der

Sportart Roundnet nicht gut auskennt, könnte es außerdem schwierig sein, die taktischen Probleme exakt zu benennen und Lösungen klar und verständlich herauszustellen (Teufel, 2020).

4.1.5 Vergleich der Konzepte und Vermittlungskonzept für Roundnet im Schulsport

Die Unterrichtsreihe hat den Anspruch, in möglichst vielen Schularten und Klassenstufen durchgeführt werden zu können und gleichzeitig den unterschiedlichsten bildungspolitischen Vorgaben gerecht zu werden Beim Vergleich der vorgestellten Vermittlungskonzepte fällt auf, dass der Leitsatz „Spielen vor Üben“ in jedem Konzept erwähnt wird und eine wichtige Rolle spielt, um der Motivation und der Forderung der Schüler*innen nach Spielen gerecht zu werden (Saile & Vollmer, 2008). Es erscheint demnach sinnvoll, das Motto „Spielen vor Üben“ zentral in die Vermittlung von Roundnet zu integrieren. Des Weiteren sollten die allgemeinen methodischen Prinzipien und Leitsätze „vom Allgemeinen zum Speziellen“, „vom Leichten zum Schweren“, „vom Bekannten zum Unbekannten“ und „vom Einfachen zum Komplexen“ zur Geltung kommen. Zudem soll nach Saile und Vollmer (2008) die sportspielspezifische Spielfähigkeit die oberste Zielsetzung eines jeden Vermittlungsmodells sein, diesem Aspekt soll in der Vermittlung von Roundnet ebenfalls eine wichtige Bedeutung zukommen. Die Spielstruktur ist ein wichtiger Eckpfeiler für die Entwicklung eines Vermittlungsmodells. Diese ähnelt im Roundnet stark der Spielstruktur des Volleyballspiels (Abb. 8).

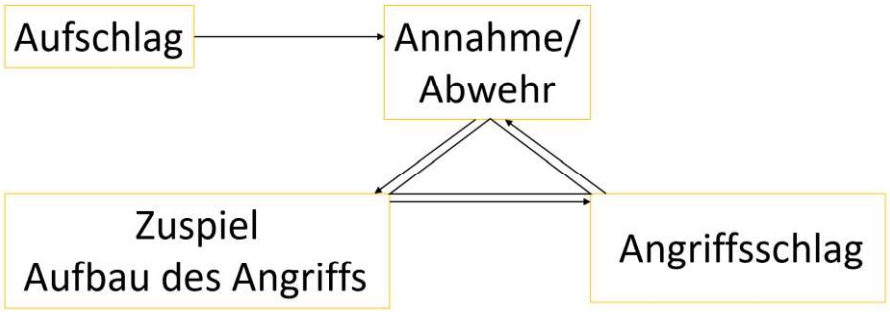


Abb. 8: Dreiecksspiel des Roundnet (mod. nach Saile und Vollmer, 2008, S. 14)

Die Aufteilung in die Bereiche „Annahme/ Abwehr“, „Zuspiel und Aufbau des Angriffs“ und „Angriffsschlag“ soll als charakteristische Spielstruktur der Sportart im Vermittlungsmodell Beachtung finden. Nach Söll (2011) gibt es „die eine, allein seligmachende Methode“ nicht, sondern vielmehr nur eine mehr oder weniger deutliche Anlehnung an ein bestimmtes Vermittlungsmodell. Allgemeine Ziele des Vermittlungsmodells sind neben der Entwicklung der Spielfähigkeit, taktische und motorische Kompetenzen im Roundnet alters- und leistungsgemäß zu entwickeln und zu fördern. Der

Weg hierfür basiert auf einer Mischung verschiedener Spielvermittlungsmodelle mit dem Ziel, den optimalen, spielstruktur- und schulspezifischen Lehrweg aus Sicht des*der Autor*in für das Zielspiel Roundnet herauszuarbeiten (Saile & Vollmer, 2008, S. 15).

Nach dem Vergleich der Vermittlungskonzepte lässt sich feststellen, dass das Spielgemäße Konzept eine Vielzahl positiver Aspekte in der Vermittlung von Roundnet bietet, vor allem die Grundstruktur mit den Haupt- und Nebenstraßen mit aufbauendem Spielniveau eignet sich für die Einführung von Roundnet ausgezeichnet. So können die Schüler*innen mit den Spielformen „Eins mit Eins“ und „Eins gegen Eins“ beginnen und über vereinfachte „Zwei mit Zwei“ und „Zwei gegen Zwei“ Spielformen sukzessiv zur Endform des „Zwei gegen Zwei“ mit den eingeführten Grundregeln gelangen. Über die Nebenstraßen können technische Aspekte wie das Zuspiel und der Angriffsschlag sowie taktische Aspekte des Angriffs und der Verteidigung thematisiert und eingeübt werden, jeweils als für die Schüler*innen sinnvolle und nachvollziehbare Wege, um ein höheres Niveau der Spielfähigkeit zu erlangen. Als Basis für die Koordination, Technik und Taktik werden die „Bausteine“ der Ballschule herangezogen, die die Themengebiete gut und übersichtlich untergliedern und gleichzeitig als Grundlage für die Aufteilung der Nebenstraßen dienen kann. Zudem werden in der Unterrichtsreihe häufig Vergleichsmöglichkeiten und Wettbewerbe geschaffen. Ein spielgemäßes wird vor einem übungsgemäßen Vorgehen priorisiert, dennoch werden in angemessenem Umfang zielgerichtet übungsgemäße Elemente eingebaut, um dem technischen und taktischen Spiel Roundnet Rechnung zu tragen.

4.2 Planung und Entwicklung der Unterrichtsreihe

Um eine Unterrichtsreihe planen und entwickeln zu können, müssen vorerst die Zielgruppe und die Ziele der Unterrichtsreihe klar definiert werden. Die Unterrichtsreihe soll im Sportunterricht in Gymnasien durchgeführt werden. Für die meisten Schüler*innen der Klassen 5 und 6 ist das Zielspiel Roundnet „Zwei gegen Zwei“ motorisch noch zu anspruchsvoll. In diesen Klassenstufen würde es sich anbieten, ein spielerisch-entdeckendes Konzept mit einer stark vereinfachten Zielform zu entwickeln. Das Ziel dieser Arbeit ist es aber, eine Unterrichtsreihe zu entwickeln, die möglichst viele Lehrpersonen bei der Einführung von Roundnet im Schulsport unterstützen kann. Daher werden die Klassen 7 bis 12, in denen jeweils das Zielspiel erreicht werden kann, als Zielgruppe definiert. Aufgrund der starken Leistungsdifferenzen, die zwischen Siebt- und

Zwölftklässler*innen bestehen, müssen in der Unterrichtsreihe diverse Variationsmöglichkeiten zum Vereinfachen und Erschweren der Übungs- und Spielformen angeboten werden, damit die Lehrpersonen ihre Unterrichtseinheiten jeweils an das Leistungsniveau ihrer Schüler*innen flexibel anpassen können.

Die Ziele der Unterrichtsreihe sind das Entwickeln und Vertiefen roundnetspezifischer Techniken und Taktiken sowie die Entwicklung und Steigerung der allgemeinen Spielfähigkeit im Roundnet. Als grundlegende Techniken werden insbesondere das Zuspiel und der Angriffsschlag vermittelt, weiter werden Angriffs- und Verteidigungstaktiken in Übungs- sowie in Wettkampfformen behandelt. Mithilfe der erlernten grundlegenden Techniken und Taktiken und den Phasen der Reflexion sollen die Schüler*innen Problemlösestrategien entwickeln und so dem Zielspiel näherkommen. Treten im Spiel Meinungsverschiedenheiten auf, müssen die Schüler*innen selbstgeregelt ohne Schiedsrichter*in gemeinsam eine Lösung finden. Die Unterrichtsreihe zielt über die motorischen Kompetenzen hinaus auf soziale Kompetenzen wie Teamfähigkeit, Kooperation und Kommunikation. Die Zielsetzungen der einzelnen Einheiten werden in Kapitel 4.3 genauer beschrieben.

Für die Entwicklung der Unterrichtsreihe wurde eine Vielzahl an Übungs- und Spielformen aus diverser Literatur und eigenen Erfahrungen als langjähriger Übungsleiter im Hochschulsport gesammelt, um über eine breite Basis an Übungs- und Spielformen für die Konzeption der einzelnen Einheiten zu verfügen.

Um die Sportart inklusive technischer und taktischer Aspekte umfassend einführen und behandeln zu können, wurde ein Umfang von sechs Doppelstunden festgelegt. Für die konkrete Konzeption der Einheiten wurden nachfolgend die Stundenthemen spezifiziert, die in Kapitel 5.2 dargestellt sind. Schließlich wurden die Doppelstunden auf Basis der Überlegungen zum Vermittlungsmodell und der Sammlung von Übungs- und Spielformen entworfen.

Anschließend wurden die Entwürfe von zwei Roundnet-Experten, die bereits Erfahrungen mit der Einführung von Roundnet im Schulsport sammeln konnten, überprüft und einige Anmerkungen und Verbesserungsvorschläge in den Entwurf eingearbeitet.

Des Weiteren wurden zusätzliche Informationen wie Rahmenbedingungen, Technikleitfaden, Aufbauanleitung des Netzes und Roundnet Grundregeln in die Unterrichtsreihe als Hilfsmittel für die Lehrpersonen eingearbeitet.

4.3 Überblick über die Unterrichtsreihe

Das entwickelte Dokument zur Einführung von Roundnet im Schulsport für die Klassen sieben bis zwölf besteht aus der Unterrichtsreihe an sich, sowie aus Informationen zu Rahmenbedingungen, Vermittlungskonzept, Differenzierungsmöglichkeiten, Technikleitfaden, Aufbauanleitung des Netzes sowie den zusammengefassten Grundregeln. Das gesamte Dokument kann im Anhang (III) eingesehen werden.

Nachfolgend sind die Themen der Unterrichtseinheiten stichpunktartig zusammengefasst:

1. Roundnet kennenlernen und Ballgewöhnung; Spiele „Eins mit Eins“ und „Eins gegen Eins“
2. Ball passen im unteren und oberen Zuspiel; Spiele „Zwei mit Zwei“ und „Zwei gegen Zwei“ mit Fangen und Werfen
3. Ball schlagen; Spiele „Eins mit Eins“, „Eins gegen Eins“, „Zwei gegen Zwei“ mit Fangen und Schlagen
4. Verteidigung: Bereitschaftsstellung, Gegner*in spiegeln, Ball aus der Bewegung spielen; Spiel „Zwei gegen Zwei“
   Angriff: Lücken finden, Schläge variieren, Zuspiel zum Netz; Spiel „Zwei gegen Zwei“
5. Schleifchenturnier; Spiel „Zwei gegen Zwei“

Die *erste Doppelstunde* beginnt mit einem Roundnet Highlight Video, mit dem die Schüler*innen motiviert werden sollen, die Sportart selbst kennenzulernen und zu spielen. Im Anschluss können entweder mit einem Video oder durch Demonstration die Regeln gemeinsam besprochen und dann die Roundnet Sets aufgebaut werden. Nach einem kurzen Aufwärmspiel, in dem die grundlegende Bereitschaftsstellung thematisiert wird, werden die Schüler*innen im Sinne der Konfrontationsmethode „ins kalte Wasser“ geschmissen und spielen im normalen zwei gegen zwei Roundnet. Im anschließenden Unterrichtsgespräch wird besprochen, was bereits gut funktioniert hat und wo es noch Probleme gibt. Vermutlich sprechen hier Schüler*innen das Ballgefühl an, welches zu Beginn noch nicht ausgereift ist. Daher fokussiert sich der nächste Abschnitt mit dem Thema des Ballgefühls und der Ballkontrolle. Hierzu versucht jede*r Schüler*in in der ersten Übung, einen Ball so lange wie möglich in der Luft zu halten. Hier werden einige Variationen angeboten und es können bereits die zwei Passarten

des unteren und oberen Zuspiels thematisiert werden. Anschließend gehen die Schüler*innen jeweils zu zweit zusammen und passen sich den Ball abwechselnd hin und her. Auch hier werden Variationsmöglichkeiten und ein Wettkampfmodus angeboten. Darauf folgt eine Spielform, in der miteinander „Eins mit Eins“ Roundnet mit drei Ballkontakten pro Ballbesitz gespielt wird, d.h. ein*e Schüler*in darf sich den Ball zwei Mal hochspielen, bevor er*sie ihn wieder auf das Netz schlägt. Da häufig nicht genügend Sets für alle Schüler*innen zur Verfügung stehen, können hier auch Gymnastikreifen als Netzersatz verwendet werden. Erfahrung hat gezeigt, dass es hiermit ebenfalls gut möglich ist, Roundnet zu spielen und vor allem bei Beginner*innen eine sehr gute Alternative zu den normalen Sets ist. Als Abschluss wird „Eins gegen Eins“ Roundnet mit drei Kontakten als Kaiserturnier gespielt. Durch den Modus ergibt sich im Laufe der Zeit von selbst eine Differenzierung und die Schüler*innen können auf ähnlichem Niveau spielen. Die erste Stunde konzentriert sich auf die Spiele „Eins mit Eins“ und „Eins gegen Eins“, da die Schüler*innen hiermit zu möglichst vielen Ballkontakten kommen und das technisch schwierige Passspiel somit erstmals entfällt. Als gemeinsames Ritual werden am Ende der Stunde die Netze gemeinsam abgebaut.

In der *zweiten Doppelstunde* liegt der Fokus auf dem Passen des Balles und somit auch weiterhin auf der Ballkontrolle. Nach dem gemeinsamen ritualisierten Aufbauen der Sets werden in einem Unterrichtsgespräch die Grundregeln wiederholt und das Stundenthema vorgestellt. Hierauf folgen ein Aufwärmspiel und eine Übung zur Ballgewöhnung. Nach dem Prinzip „Spielen vor Üben“ beginnt der Hauptteil mit dem Spiel „Zwei mit Zwei“ Roundnet. Die Schüler*innen versuchen, den Ball so oft wie möglich zwischen den Paaren hin und her zu spielen. Dazu werden Variationen zur Vereinfachung sowie zum Erschweren des Spiels angeboten. Um danach die Passtechnik weiter zu vertiefen, wird eine Kontrastübung durchgeführt, in der die Schüler*innen selbst erfahren sollen, wie der Ball am besten gepasst werden sollte. Darauf folgt eine „Partner*in-Pass-Challenge“, die in Zweiergruppen durchgeführt werden soll und das Passen weiter vertieft. Anschließend wird ein Staffelspiel in Vierergruppen durchgeführt, in dem die Schüler*innen den Ball im Passspiel von der einen Hallenseite auf die andere transportieren müssen. Abschließend wird „Zwei gegen Zwei“ Roundnet gespielt. Allerdings darf der Ball in dieser Spielform gefangen und geworfen werden, um ein flüssiges Spiel und viel Bewegung zu gewährleisten. Auch hier werden Variationsmöglichkeiten angeboten, falls das Spiel in der Form zu einfach ist.

Die Schüler*innen setzen sich in der *dritten Doppelstunde* mit dem Angriffsschlag auseinander. Dazu wird zu Beginn Rundlauf, bekannt hauptsächlich aus dem Tischtennis, mit drei Ballkontakten pro Person gespielt. Die Spielform fokussiert sofort das Schlagen des Balles auf das Netz. Fortgeschrittene Schüler*innen können bereits versuchen, den Ball so auf das Netz zu schlagen, dass der*die Gegner*in den Ball nicht erreichen kann. Anschließend folgt eine Phase des Mobilisierens und Kräftigens zur Körpererwärmung. Gefolgt wird die Aufwärmphase von einer kurzen Erklärung und Demonstration der Technik beim Schlagen des Balles.

Auf die Erklärung folgt eine methodische Übungsreihe zum Schlagen mit aufeinander aufbauenden Übungen. Anschließend soll das Erlernte in den Spielformen „Eins mit Eins“ mit drei Ballkontakten und „Eins gegen Eins“ mit drei Ballkontakten angewandt werden. Das „Eins gegen Eins“ ermöglicht den Schüler*innen deutlich mehr Angriffsschläge als ein „Zwei gegen Zwei“, daher wird an der Stelle diese Spielform vorgezogen. Auf die Spielphase folgt eine weitere Übung zu Angriffsschlägen aus verschiedenen Distanzen. Die Stunde wird mit einem Kaiserturnier im „Zwei gegen Zwei“ Modus mit Fangen und Schlagen abgeschlossen. Darauf folgen eine kurze Sicherung der wichtigsten Technikknotenpunkte beim Schlagen und das gemeinsame Abbauen.

In der *vierten Doppelstunde* lernen die Schüler*innen grundlegende Elemente der Verteidigung kennen. Vor allem die Aspekte Bereitschaftsstellung, das Spiegeln des*der Gegner*in und das Annehmen bzw. Spielen des Balles aus der Bewegung werden in dieser Einheit fokussiert. Im Aufwärmspiel „Zwei gegen Zwei“ mit Fangen und Werfen des Balles wird gezielt etwas Geschwindigkeit aus dem Spiel genommen, damit sich die Schüler*innen bereits mehr auf Verteidigungsaktionen konzentrieren können und oft intuitiv schon auf die Idee kommen, in der Verteidigung die Position der Gegner*innen zu spiegeln, um so die Chance zu erhöhen, beim Schlag der Gegner*innen den Ball zu erreichen. Anschließend werden in einem Unterrichtsgespräch die Verteidigungsoptionen besprochen, die Schüler*innen sollen hier selbst Lösungsvorschläge hervorbringen. Daraufhin wird das Spiegeln am Netz in einer Übung isoliert behandelt. Im Hauptteil wird das Spiegeln schließlich mit Ball und Netz weiter vertieft, ein*e Spieler*in wirft einen Ball auf das Netz und die andere Person muss versuchen, den Ball zu Fangen bzw. direkt zurückzuspielen. In der darauffolgenden Übung wird die Annahme des Balles aus dem Lauf isoliert geübt. Hierzu gehen die Schüler*innen zu dritt

zusammen. Zwei Schüler*innen werfen einer*m dritten Spieler*in den Ball abwechselnd in den Lauf, diese*r Schüler*in muss den Ball möglichst präzise zurückpassen. Anschließend wird die Übung in einer etwas komplexeren Form erweitert, ein Netz wird hinzugenommen und die verteidigende Person muss den Ball nach einem längeren Laufweg direkt zurück an das Netz spielen. In einer Variante läuft die verteidigende Person anschließend an das Netz und versucht, den Ball nach dem Pass der zweiten Person auf das Netz zu schlagen. Zum Abschluss der Doppelstunde wird nun ein normales „Zwei gegen Zwei“ ohne Einschränkungen gespielt. Die Schüler*innen sollten zu dem Zeitpunkt bereits genügend motorische Erfahrungen gesammelt haben, um das Zielspiel ohne Vereinfachungen auf einem angemessenen Niveau durchführen zu können.

Die *fünfte Doppelstunde* fokussiert sich auf die Angriffstaktiken Lücke finden, Schläge variieren und Zuspiel zum Netz. Hier wird zu Beginn „Zwei gegen Zwei“ mit Fangen und Schlagen gespielt. Durch das Fangen und Schlagen wird das Spiel etwas verlangsamt, wodurch sich die Spielenden vermehrt auf die eigenen Angriffsaktionen fokussieren können. Anschließend wird eine Passübung durchgeführt, bei der sich die Spieler*innen im Zuge des Aufwärmens viel Bewegen und gleichzeitig das genaue Zuspiel, welches im Angriff von entscheidender Bedeutung ist, gefördert wird. Im folgenden Unterrichtsgespräch wird gemeinsam die Frage diskutiert, wie ein erfolgreicher Angriff erreicht werden kann. Im Hauptteil wird zu Beginn das variable Schlagen von kurzen und langen Bällen geübt. Darauf folgt eine Spielform, in der die Schüler*innen den Ball im Angriff so in den freien Raum schlagen sollen, dass die Verteidigung den Ball nicht fangen kann. Schließlich werden in der letzten Übung die Angriffstaktiken in einer „Team Taktik Challenge“ kombiniert. Zum Abschluss wird wieder „Zwei gegen Zwei“ Roundnet mit den bekannten Regeln in Form eines Kaiserturniers gespielt.

In der *sechsten Doppelstunde* steht der Spaß am Spiel in dem großen Abschlussturnier im Zentrum. Nach einem roundnetspezifischen Tabata zum Aufwärmen wird sofort mit dem Turnier begonnen. Gespielt wird ein sogenanntes Schleifchenturnier, bei dem in jeder Runde Paarungen gelost werden, mit denen im „Zwei gegen Zwei“ Modus gespielt wird. Das Gewinner*innenteam erhält ein Schleifchen, das es sich z.B. an den Schuh binden kann. Am Ende der Stunde gewinnen die Schüler*innen mit den meisten gewonnenen Schleifchen. Zum Abschluss der Einheit wird die Sportart Roundnet gemeinsam im Plenum reflektiert. Die Schüler*innen sollen sich darüber austauschen,

was Roundnet von anderen Sportarten unterscheidet und was ihnen an der Sportart gut oder auch nicht gut gefallen hat.

5 Methode

In diesem Kapitel wird das Vorgehen bei der Untersuchungsdurchführung und der Datenerhebung mittels Fragebögen dargestellt sowie die Stichprobe beschrieben. Anschließend wird die Herangehensweise bei der Datenanalyse erläutert.

5.1 Untersuchungsdurchführung und Datenerhebung

Die Unterrichtsreihe, die sechs Doppelstunden à 90 Minuten beinhaltet, wurde am allgemeinbildenden Goethe-Gymnasium in Karlsruhe von vier Lehrpersonen in acht Klassen der Klassenstufen sieben bis zwölf durchgeführt. Die Durchführung der Unterrichtseinheiten begann am 24. Januar 2022 und endete am 18. April 2022. Die Stunden fanden am Goethe-Gymnasium Karlsruhe in der schuleigenen Sporthalle statt. Benötigte Materialien wie Gymnastikreifen, Hütchen etc. waren hier ausreichend vorhanden. Das Institut für Sport und Sportwissenschaft des Karlsruher Institut für Technologie konnte zur Durchführung der Unterrichtseinheiten acht Roundnet-Sets mit 32 Bällen bereitstellen.

Die Unterrichtsreihe wurde in vier koedukativ unterrichteten siebten Klassen (n=96), einer weiblichen achten Klasse (n=22), einer männlichen neunten Klasse (n=23), einer männlichen zehnten Klasse (n=16) und einer koedukativ unterrichteten zwölften Klasse (n=12) durchgeführt. Insgesamt wurden also 167 Schüler*innen in die Sportart Roundnet eingeführt, darunter 63 weibliche, 101 männliche und drei divers geschlechtliche Schüler*innen. Die Altersspanne der Teilnehmenden liegt zwischen zwölf und 19 Jahren. In der nachfolgenden Tabelle ist die Stichprobe nach Klasse und Geschlecht übersichtlich dargestellt.

Tabelle 1: Stichprobe der Schüler*innen nach Klasse und Geschlecht

		Klasse					Gesamt
		7	8	9	10	12	
Geschlecht	weiblich	40	22	0	0	1	63
	männlich	54	0	21	15	11	101
	divers	0	0	2	1	0	3
Gesamt		94	22	23	16	12	167

Unterrichtet wurden die Einheiten von zwei Lehrerinnen und zwei Lehrern des Goethe-Gymnasiums Karlsruhe. Davon unterrichtete Lehrerperson 1 zwei siebte Klassen sowie eine neunte und eine zehnte Klasse, Lehrperson 2 eine siebte und eine achte Klasse, Lehrperson 3 eine siebte Klasse und Lehrperson 4 die zwölfte Klasse.

Zur Überprüfung der Unterrichtsreihen wurden anonyme Fragebögen für die Lehrpersonen und Schüler*innen entworfen. Da nach intensiver Recherche keine passenden bereits normierten Fragebögen gefunden werden konnten, wurden eigenständig Fragebögen entwickelt (siehe Anhang I und II). Für die Beantwortung der quantitativen Fragen wurde eine Likert-Skala (Tabelle 2) mit den fünf Items „trifft voll zu“ (1), „trifft eher zu“ (2), „teils-teils“ (3), „trifft eher nicht zu“ (4) und „trifft gar nicht zu“ (5) herangezogen (Greving, 2009). Darüber hinaus wurden einige qualitative Fragen gestellt, um detailliertere Informationen der Schüler*innen und Lehrpersonen zu erhalten.

Tabelle 2: Likert-Skala für die quantitative Datenerhebung

trifft voll zu	trifft eher zu	teils-teils	trifft eher nicht zu	trifft gar nicht zu
1	2	3	4	5

Die Fragen bzw. Aussagen des Schüler*innenfragebogens wurden aufgeteilt in die Kategorien (A) „Die Sportart Roundnet“ und (B) „Die Unterrichtsreihe zu Roundnet“ und einem Platz für weitere Bemerkungen. Zudem wurden Fragen zu Alter, Geschlecht, Freizeitsport und durchschnittlicher wöchentlicher sportlicher Aktivität gestellt. Der Fragebogen für Lehrpersonen wurde aufgeteilt in die Bereiche (A) „Die Unterrichtsreihe zu Roundnet“ und (B) „Roundnet im Schulsport“ und ebenfalls einem Platz für weitere Bemerkungen. Zusätzlich wurde die Frage gestellt, ob die Lehrperson die Sportart Roundnet vor dem Projekt bereits kannte.

Ausgefüllt wurden die Fragebögen von allen beteiligten Schüler*innen und Lehrpersonen in anonymer Form nach Beendigung der letzten Unterrichtseinheit.

5.2 Datenanalyse

Für die Datenanalyse wurden die ausgefüllten Fragebögen digitalisiert und in numerische Form gebracht.

Auf einigen Fragebögen wurden die Antwortkreuze deutlich erkenntlich zwischen zwei Antwortmöglichkeiten gesetzt. Hier wurde der Ergebniswert als „Komma-fünf-Wert“

eingetragen, wenn beispielsweise ein Kreuz zwischen „1“ und „2“ gesetzt wurde, wurde hier der Wert „1,5“ in die Datenbank aufgenommen.

Um weitere Analysen durchführen zu können, wurden die Freizeitsportarten der Schüler*innen in die Kategorien „Rückschlagsport“ (Volleyball, Tennis, Tischtennis, Badminton), „Ballsport“ ohne Rückschlagsport (Fußball, Handball, Basketball, Floorball, Hockey, Eishockey), „Individualsport“ (Schwimmen, Kampfsport, Fitness, Tanzen) und „kein Sport“ unterteilt. Weiter wurden die Klassenstufen in die Kategorien „7-8“, „9-10“ und „11-12“ klassiert. Zudem wurde für Gruppenvergleiche die durchschnittliche sportliche Aktivität der Schüler*innen pro Woche in die zwei Gruppen „weniger als 3 Stunden pro Woche“ und „mehr als 3 Stunden pro Woche“ aufgeteilt. Außerdem wurden drei Gruppen bezüglich der Angaben der Schüler*innen zum Lerntempo in der Unterrichtsreihe gebildet: Eine Gruppe mit den Schüler*innen, die angaben, das Lerntempo sei „zu schnell“ oder „eher zu schnell“, eine weitere Gruppe mit den Schüler*innen, die angaben, das Lerntempo sei „genau richtig“ und eine dritte Gruppe mit den Schüler*innen, die angaben, das Lerntempo sei „eher zu langsam“ oder „zu langsam“ gewesen.

Die quantitative Datenanalyse wurde mittels der Statistiksoftware IBM SPSS Statistics (Version 25.0) durchgeführt. Die Darstellung der Ergebnisse erfolgte überwiegend mithilfe entsprechender Mittelwerte und Standardabweichungen. Da bei keiner der abhängigen Variablen eine Normalverteilung festgestellt wurde, erfolgten weitere statistische Analysen mit dem Mann-Whitney-U-Test bei Gruppenvergleichen zweier Gruppen und dem Kruskal-Wallis-Test bei Gruppenvergleichen von mehr als zwei Gruppen. Für die statistischen Auswertung wurde das Signifikanzniveau $\alpha = 0{,}05$ gewählt, es wird demnach für $p \leq 0{,}05$ von einem signifikanten Ergebnis gesprochen (Bortz & Schuster, 2010).

6 Ergebnisse

Im Folgenden werden die ausgefüllten Fragebögen der Schüler*innen und Lehrpersonen statistisch analysiert und die zentralen Ergebnisse dargestellt. Ziel dieses Kapitels ist es, zu analysieren, wie die Unterrichtsreihe von den Schüler*innen und Lehrpersonen der verschiedenen Klassenstufen aufgenommen wurde und Gruppenunterschiede herauszustellen. Im Diskussionsteil werden die Ergebnisse anschließend interpretiert und die Frage erörtert, in welchen Bereichen die Unterrichtsreihe gegebenenfalls überarbeitet und angepasst werden sollte und könnte.

6.1 Fragebogen für Schüler*innen

Zur Auswertung der Fragen zu den Bereichen (A) „Die Sportart Roundnet“ und (B) „Die Unterrichtsreihe zu Roundnet“ des Schüler*innenfragebogens wurden die quantitativen Ergebnisse mit deskriptiven Statistiken dargestellt und nach verschiedenen Gruppen wie beispielsweise dem Geschlecht verglichen. Zur genaueren statistischen Analyse wurden der Mann-Whitney-U-Test und der Kruskal-Wallis-Test herangezogen. Die qualitativen Fragen mit freier Antwortmöglichkeit wurden kategorisiert und die häufigsten Antworten der Schüler*innen wiedergegeben.

6.1.1 Die Sportart Roundnet

In der nachfolgenden Tabelle sind die Ergebnisse des Schüler*innenfragebogens zum Bereich (A) „Die Sportart Roundnet“ deskriptiv dargestellt. Dabei werden die Stichprobenanzahl (N), der Mittelwert (MW) und die Standardabweichung (SD) jeder Frage abgebildet.

Tabelle 3: Schüler*innenfragebogen - Deskriptive Statistik „Die Sportart Roundnet“ (A)

A: Die Sportart Roundnet	**N**	**MW ± SD**
A1: Die Sportart Roundnet gefällt mir und macht mir Spaß.	169	2,3 ± 1,2
A2: Roundnet spielen ist mir leichtgefallen.	169	2,3 ± 1,0
A3: Ich kann grundlegende Spielregeln anwenden und erklären.	167	2,1 ± 1,0
A4: Ich kann Konflikte in Spielsituationen mit Mit- und Gegenspieler*innen selbstständig lösen.	168	2,1 ± 1,0
A5: Ich würde gerne weiter in meiner Freizeit Roundnet spielen.	169	3,2 ± 1,3

Die Frage, ob den Schüler*innen die Sportart Roundnet gefällt und Spaß macht, wurde im Gesamtdurchschnitt mit 2,3 beantwortet und liegt damit zwischen den Antwortmöglichkeiten „trifft eher zu“ (2) und „teils-teils“ (3). Ebenso wurde die Frage, ob ihnen Roundnet spielen leichtgefallen ist, mit 2,3 im Mittel beantwortet. Ob grundlegende

Spielregeln angewandt und erklärt werden können und ob Konflikte selbstständig gelöst werden können, wurde jeweils im Durchschnitt mit 2,1 beantwortet. Auf die Frage, ob die Schüler*innen in ihrer Freizeit gerne weiter Roundnet spielen möchten, antworteten sie im Durchschnitt mit 3,2 und damit deutlich negativer als auf die vorherigen Fragen. In dem Abschnitt für Bemerkungen am Ende des Fragebogens wurde von sechs Schüler*innen diesbezüglich erwähnt, dass Roundnet ein „gutes“ bzw. „tolles“ Spiel sei, drei Schüler*innen erwähnten hingegen, dass sie das Spiel nicht mögen. Der Gesamtmittelwert des Bereiches (A) „Die Sportart Roundnet“ lag bei 2,4. Im Folgenden werden die Daten aufgeteilt nach Klassenstufen, Lehrpersonen, Geschlecht und weiteren Faktoren analysiert, um genauere Auskünfte darüber zu bekommen, bei welchen Gruppen von Schüler*innen die Sportart möglicherweise besser aufgenommen wurde als bei anderen. Aus den Ergebnissen können gegebenenfalls Schlüsse für eine Anpassung und Optimierung der Unterrichtsreihe gezogen werden.

Bei der Analyse der Mittelwerte aufgeteilt in die Klassenstufen 7 bis 8, 9 bis 10 und 11 bis 12 (Tabelle 4) ließen sich keine großen Unterschiede feststellen. Der Gesamtmittelwert der Fragen A1 bis A5 zur Sportart Roundnet lag in den Klassen 7 bis 8 bei 2,4, in den höheren Klassenstufen (7 - 8 und 9 - 10) lag er jeweils bei 2,3. Der Kruskal-Wallis-Test zeigte bei keiner der Fragen A1 bis A5 signifikante Unterschiede zwischen den Klassenstufen (A1: $p = 0,23$; A2: $p = 0,494$; A3: $p = 0,194$; A4: $p = 0,128$; A5: $p = 0,898$).

Tabelle 4: Schüler*innenfragebogen (A) – Deskriptive Statistik nach Klassenstufen

Frage	**MW ± SD**		
A: Die Sportart Roundnet	**Klassen 7-8 (N=118)**	**Klassen 9-10 (N=39)**	**Klassen 11-12 (N=12)**
A1: Die Sportart Roundnet gefällt mir und macht mir Spaß.	2,4 ± 1,2	2,1 ± 1,1	2,1 ± 1,0
A2: Roundnet spielen ist mir leichtgefallen.	2,3 ± 1,0	2,1 ± 0,9	2,4 ± 1,3
A3: Ich kann grundlegende Spielregeln anwenden und erklären.	2,2 ± 1,0	1,9 ± 1,0	2,1 ± 0,9
A4: Ich kann Konflikte in Spielsituationen mit Mit- und Gegenspieler*innen selbstständig lösen.	2,1 ± 1,0	2,1 ± 1,0	1,7 ± 1,2
A5: Ich würde gerne weiter in meiner Freizeit Roundnet spielen.	3,2 ± 1,3	3,2 ± 1,2	3,1 ± 1,0
Gesamt	2,4 ± 1,1	2,3 ± 1,0	2,3 ± 1,1

Beim Mittelwertvergleich kategorisiert nach unterrichtenden Lehrpersonen wurden hingegen mehrere Unterschiede festgestellt. Der Gesamtmittelwert im Bereich „Die Sportart Roundnet“ lag bei den Schüler*innen der Lehrperson 1 bei 2,4, bei der Lehrperson

2 bei 2,6, bei der Lehrperson 3 bei 2,2 und bei der Lehrperson 4 bei 2,3 (Tabelle 5). Vor allem bei den Fragen A1, A3 und A5 gaben die Schüler*innen, die von der Lehrperson 2 unterrichtet wurden, deutlich negativere Antworten an als Schüler*innen der anderen Lehrpersonen. Der Kruskal-Wallis-Test zeigte signifikante Unterschiede bei der Frage A1 ($p = 0,015$), die Fragen A2 bis A5 zeigten nach dem Kruskal-Wallis-Test keine signifikanten Unterschiede.

Tabelle 5: Schüler*innenfragebogen (A) – Deskriptive Statistik nach Lehrpersonen

Frage	**MW ± SD**			
A: Die Sportart Roundnet	**L 1 (N=86)**	**L 2 (N=43)**	**L 3 (N=28)**	**L 4 (N=12)**
A1: Die Sportart Roundnet gefällt mir und macht mir Spaß.	2,3 ± 1,1	2,7 ± 1,2	1,9 ± 1,0	2,1 ± 1,0
A2: Roundnet spielen ist mir leichtgefallen.	2,2 ± 0,9	2,3 ± 1,0	2,4 ± 1,0	2,4 ± 1,3
A3: Ich kann grundlegende Spielregeln anwenden und erklären.	2,0 ± 0,9	2,4 ± 1,2	1,9 ± 0,8	2,1 ± 0,9
A4: Ich kann Konflikte in Spielsituationen mit Mit- und Gegenspieler*innen selbstständig lösen.	2,1 ± 1,0	2,0 ± 1,1	2,1 ± 0,8	1,7 ± 1,2
A5: Ich würde gerne weiter in meiner Freizeit Roundnet spielen.	3,2 ± 1,3	3,4 ± 1,4	2,8 ± 1,3	3,1 ± 1,0
Gesamt	2,4 ± 1,1	2,6 ± 1,2	2,2 ± 1,0	2,3 ± 1,1

Bei der Analyse der Fragen zur Sportart Roundnet nach Geschlecht waren deutliche Mittelwertsunterschiede erkennbar (Tabelle 6). Im Gesamtdurchschnitt lagen die Antworten der weiblichen (w) und diversen (d) Schüler*innen bei 2,7, während der Gesamtdurchschnitt bei den Schülern (m) bei 2,2 lag und damit deutlich positiver ausfiel. Aufgrund der geringen Stichprobenanzahl der diversen Schüler*innen ($N = 3$) konzentrierte sich die Analyse im Folgenden überwiegend auf die männlichen und weiblichen Schüler*innen. Die Frage A4 wurde von Schülerinnen und Schülern ähnlich beantwortet, d.h. Konflikte konnten die beiden Gruppen überwiegend selbstständig lösen, jedoch gab es bei den Fragen A1, A2, A3 und A5 deutliche Unterschiede zwischen den männlichen und weiblichen Teilnehmer*innen. Die Frage A1, ob Roundnet den Schüler*innen gefällt und Spaß macht, wurde mit den größten Unterschieden bewertet – die Schüler antworteten im Mittel mit 2,0, während die Schülerinnen die Frage durchschnittlich mit 2,9 beantworteten. Der Mann-Whitney-U-Test bestätigte signifikante Unterschiede zwischen den männlichen und weiblichen Teilnehmer*innen bei den Fragen A1 ($p < 0,001$), A2 ($p < 0,001$), A3 ($p = 0,002$) und A5 ($p = 0,033$).

Tabelle 6: Schüler*innenfragebogen (A) - Deskriptive Statistik nach Geschlecht

Frage	**MW ± SD**		
A: Die Sportart Roundnet	**m (N=101)**	**w (N=63)**	**d (N=3)**
A1: Die Sportart Roundnet gefällt mir und macht mir Spaß.	2,0 ± 1,1	2,9 ± 1,1	2,7 ± 1,5
A2: Roundnet spielen ist mir leichtgefallen.	2,0 ± 0,9	2,7 ± 1,0	3,0 ± 1,0
A3: Ich kann grundlegende Spielregeln anwenden und erklären.	1,9 ± 0,9	2,4 ± 1,0	1,3 ± 0,6
A4: Ich kann Konflikte in Spielsituationen mit Mit- und Gegenspieler*innen selbstständig lösen.	2,1 ± 1,1	2,0 ± 0,8	2,7 ± 0,6
A5: Ich würde gerne weiter in meiner Freizeit Roundnet spielen.	3,0 ± 1,3	3,4 ± 1,2	3,7 ± 2,3
Gesamt	2,2 ± 1,0	2,7 ± 1,0	2,7 ± 2,3

Beim Mittelwertvergleich der bereits kategorisierten Gruppen nach durchgeführten Freizeitsportarten der Schüler*innen (Tabelle 7) ließen sich ebenfalls erhebliche Unterschiede feststellen. Die Schüler*innen, die in ihrer Freizeit keinen Sport trieben (N=9, MW = 3,2) bewerteten die Sportart Roundnet durchschnittlich 1,1 Punkte schlechter als die Ball- und Rückschlagsportler*innen (N = 83, MW = 2,1). Die Individualsportler*innen lagen mit einem Mittelwert von 2,6 zwischen diesen beiden Gruppen. Am deutlichsten sind die Mittelwertunterschiede bei der Frage A5 („Ich würde gerne weiter in meiner Freizeit Roundnet spielen“), die die Gruppe „Kein Sport“ im Mittel mit 4,6 beantwortete, während die Ball- und Rückschlagsportler*innen die Frage mit Mittelwerten von 2,8 und 2,6 beantworteten. Der Kruskal-Wallis-Test lieferte signifikante Unterschiede bei den Fragen A1 ($p = 0,004$), A2 ($p < 0,001$) und A5 ($p < 0,001$). Die hier festgestellten Unterschiede werden im Diskussionsteil (Kap. 7) genauer analysiert und diskutiert.

Tabelle 7: Schüler*innenfragebogen (A) - Deskriptive Statistik nach Freizeitsportart

Frage	MW ± SD			
A: Die Sportart Roundnet	**Kein Sport (N=9)**	**Ballsport (N=49)**	**Rückschlag-sport (N=34)**	**Individual-sport (N=67)**
A1: Die Sportart Roundnet gefällt mir und macht mir Spaß.	3,4 ± 1,4	2,1 ± 1,1	2,0 ± 1,0	2,5 ± 1,2
A2: Roundnet spielen ist mir leichtgefallen.	3,1 ± 0,8	2,0 ± 0,9	1,8 ± 0,9	2,6 ± 1,0
A3: Ich kann grundlegende Spielregeln anwenden und erklären.	2,2 ± 1,3	1,9 ± 0,9	2,0 ± 0,9	2,3 ± 1,0
A4: Ich kann Konflikte in Spielsituationen mit Mit- und Gegenspieler*innen selbstständig lösen.	2,8 ± 1,4	1,9 ± 1,0	2,1 ± 0,8	2,1 ± 1,0
A5: Ich würde gerne weiter in meiner Freizeit Roundnet spielen.	4,6 ± 1,3	2,8 ± 1,4	2,6 ± 1,1	3,6 ± 1,2
Gesamt	3,2 ± 1,3	2,1 ± 1,0	2,1 ± 0,9	2,6 ± 1,1

Beim Mittelwertvergleich nach sportlicher Aktivität pro Woche zeigen sich dahingegen in den Gruppen „durchschnittlich weniger als drei Stunden Sport pro Woche“ und „durchschnittlich mehr als drei Stunden Sport pro Woche“ überwiegend geringe Unterschiede (Tabelle 8). Der Gesamtdurchschnitt lag bei der weniger sportlichen Gruppe (N = 38) bei 2,4, bei der sportlicheren Gruppe bei 2,3. Die größten Unterschiede zeigten sich bei der Frage A2, ob den Schüler*innen das Roundnet Spielen leichtgefallen ist. Die weniger sportliche Gruppe bewertete die Aussage im Mittel mit 27, die sportlichere Gruppe mit 2,1. Ob die Sportart den Schüler*innen gefällt und Spaß macht, wurde von der weniger sportlichen Gruppe sogar besser bewertet (MW = 2,2) als von der sportlicheren Gruppe (MW = 2,3). Der Mann-Whitney-U-Test bestätigte ausschließlich signifikante Unterschiede bei der Frage A2 (p = 0,001), demnach fiel den sportlicheren Schüler*innen Roundnet spielen signifikant leichter als den weniger sportlichen Schüler*innen.

Tabelle 8: Schüler*innenfragebogen (A) - Deskriptive Statistik nach sportlicher Aktivität pro Woche

Frage	MW ± SD	
A: Die Sportart Roundnet	**< 3h Sport (N=38)**	**>= 3h Sport (N=127)**
A1: Die Sportart Roundnet gefällt mir und macht mir Spaß.	2,2 ± 1,3	2,3 ± 1,1
A2: Roundnet spielen ist mir leichtgefallen.	2,7 ± 0,8	2,1 ± 1,0
A3: Ich kann grundlegende Spielregeln anwenden und erklären.	2,0 ± 0,9	2,1 ± 1,0
A4: Ich kann Konflikte in Spielsituationen mit Mit- und Gegenspieler*innen selbstständig lösen.	2,0 ± 0,9	2,1 ± 1,0
A5: Ich würde gerne weiter in meiner Freizeit Roundnet spielen.	3,3 ± 1,3	3,1 ± 1,3
Gesamt	2,4 ± 1,0	2,3 ± 1,1

Beim Mittelwertvergleich hinsichtlich der Angaben der Schüler*innen zum Lerntempo in der Unterrichtsreihe in den drei Gruppen „Lerntempo eher zu schnell“ (Gruppe 1), „Lerntempo genau richtig“ (Gruppe 2) und „Lerntempo eher zu langsam“ (Gruppe 3) sind Unterschiede zu erkennen (Tabelle 9). Bei den Schüler*innen der Gruppe 1 lag der Gesamtmittelwert bei 2,8, bei den Schüler*innen der Gruppe 2 bei 2,3 und bei den Schüler*innen der Gruppe 3 bei 2,1. Danach lässt sich vermuten, dass die Sportart den Schüler*innen, denen das Lerntempo eher zu schnell war, weniger gefiel als den anderen beiden Gruppen. Der Kruskal-Wallis-Test zeigte signifikante Unterschiede bei den Fragen A1 ($p = 0,049$), A2 ($p < 0,001$) und A3 ($p < 0,001$). Die Schüler*innen, denen das Lerntempo eher zu schnell war, bewerteten diese Fragen deutlich schlechter als die Schüler*innen, für die das Lerntempo genau richtig oder eher zu langsam war.

Tabelle 9: Schüler*innenfragebogen (A) - Deskriptive Statistik nach Lerntempo

Frage	**MW ± SD**		
A: Die Sportart Roundnet	**Lerntempo eher zu schnell (N=34)**	**Lerntempo genau richtig (N=79)**	**Lerntempo eher zu langsam (N=43)**
A1: Die Sportart Roundnet gefällt mir und macht mir Spaß.	2,8 ± 1,3	2,2 ± 1,1	2,1 ± 1,0
A2: Roundnet spielen ist mir leichtgefallen.	3,0 ± 0,9	2,2 ± 0,9	1,6 ± 0,8
A3: Ich kann grundlegende Spielregeln anwenden und erklären.	2,6 ± 1,2	2,1 ± 0,9	1,6 ± 0,7
A4: Ich kann Konflikte in Spielsituationen mit Mit- und Gegenspieler*innen selbstständig lösen.	2,4 ± 1,1	1,9 ± 1,0	2,1 ± 1,0
A5: Ich würde gerne weiter in meiner Freizeit Roundnet spielen.	3,4 ± 1,4	3,0 ± 1,3	3,1 ± 1,2
Gesamt	2,8 ± 1,2	2,3 ± 1,0	2,1 ± 0,9

6.1.2 Die Unterrichtsreihe zu Roundnet

Nachdem der Fragenbereich A des Schüler*innenfragebogens untersucht wurde, soll nun der Fragenbereich B über die durchgeführte Unterrichtsreihe genauer analysiert werden. Hierbei gilt es zu beachten, dass die Fragen B6 und B7 anders skaliert sind als die Fragen B1 bis B5 und daher separat analysiert werden müssen.

Der Gesamtmittelwert der Schüler*innenantworten zu den Fragen B1 bis B5 zur Unterrichtsreihe lag bei 2,3. Am positivsten beantwortet wurde die Frage B1 über den Aufbau und die Strukturierung der Unterrichtsreihe mit einem Mittelwert von 2,1, während die Frage B4 über den taktischen Lernzuwachs mit einem Mittelwert von 2,5 am

negativsten ausfiel (Tabelle 10). Die Frage B6 zum Lerntempo wurde im Mittel als „genau richtig“ beantwortet (MW = 3,1). Die Benotung der Unterrichtsreihe insgesamt lag im Mittel bei 2,4 und damit zwischen der Note 2 „gut“ und der Note 3 „befriedigend“.

Tabelle 10: Schüler*innenfragebogen - Deskriptive Statistik "Die Unterrichtsreihe zu Roundnet" (B)

B: Die Unterrichtsreihe zu Roundnet	N	MW ± SD
B1: Die Unterrichtsreihe zu Roundnet war gut aufgebaut und strukturiert.	169	2,1 ± 1,0
B2: Die Heranführung an die Technik und Taktik im Roundnet hat mir gefallen.	168	2,4 ± 1,1
B3: Ich habe hinsichtlich der Technik im Roundnet viel gelernt.	167	2,3 ± 1,1
B4: Ich habe hinsichtlich der Taktik im Roundnet viel gelernt.	166	2,5 ± 1,2
B5: Ich hatte viel Spaß in der Unterrichtsreihe zu Roundnet.	167	2,4 ± 1,2
B6: Das Lerntempo in der Unterrichtsreihe war für mich 1 = zu schnell, 2 = eher zu schnell, 3 = genau richtig, 4 = eher zu langsam, 5 = zu langsam	156	3,1 ± 0,9
B7: Bitte benote die Unterrichtsreihe insgesamt (1 = sehr gut bis 5 = mangelhaft)	138	2,4 ± 0,9

Auch hier wurde im Folgenden analysiert, inwiefern sich die Antworten zur Unterrichtsreihe nach Klassenstufe, Lehrperson, Geschlecht und weiteren Faktoren unterschieden, um so Aufschluss über mögliche Optimierungen und Anpassungen der Unterrichtsreihe zu bekommen.

Bei der Betrachtung der Mittelwerte nach Klassenstufen ließ sich im Gesamtwert der Fragen B1 bis B5 ein Unterschied der Klassenstufen 7 und 8 (MW = 2,4) zu den älteren Klassenstufen (MW = 2,1) feststellen (Tabelle 11). Auch die Gesamtbenotung der Unterrichtsreihe (B7) zeigte ein ähnliches Bild: Die Klassenstufen 7 - 8 benoteten die Unterrichtsreihe im Mittel mit einer 2,5, während die Klassenstufen 9 - 10 die Unterrichtsreihe mit einer 2,1 und die Klassen 11 - 12 mit eine 2,3 benoteten. Den jüngeren Schüler*innen hatte die Unterrichtsreihe demnach nicht so gut gefallen wie den Schüler*innen ab Klasse 9. Dies wurde mit der Frage B5 zum Spaß in der Unterrichtsreihe unterstrichen, die die Klassen 7 - 8 mit einer 2,5 beantworteten. Die Klassen 9 - 10 beantworteten die Frage mit einer 2,1 im Mittel, die Klassen 11 - 12 sogar mit einer 1,9. Das Lerntempo gaben die Klassenstufen 7 - 8 hingegen durchschnittlich als „genau richtig“ (MW = 3,0) an, für die Klassen 9 - 10 und 11 - 12 war das Lerntempo tendenziell eher zu langsam (Kl. 9 - 10: MW = 3,3; Kl. 11 - 12: MW = 3,4). Nach dem Kruskal-Wallis-Test konnten bei den Fragen B1 bis B7 allerdings keine signifikanten Unterschiede festgestellt werden.

Tabelle 11: Schüler*innenfragebogen (B) - Deskriptive Statistik nach Klassenstufen

Frage	MW ± SD		
B: Die Unterrichtsreihe zu Roundnet	**Kl. 7-8 (N=118)**	**Kl. 9-10 (N=39)**	**Kl. 11-12 (N=12)**
B1: Die Unterrichtsreihe zu Roundnet war gut aufgebaut und strukturiert.	2,2 ± 1,1	2,0 ± 0,8	1,8 ± 0,7
B2: Die Heranführung an die Technik und Taktik im Roundnet hat mir gefallen.	2,4 ± 1,0	2,3 ± 1,2	2,1 ± 1,0
B3: Ich habe hinsichtlich der Technik im Roundnet viel gelernt.	2,5 ± 1,1	2,0 ± 0,9	2,1 ± 1,1
B4: Ich habe hinsichtlich der Taktik im Roundnet viel gelernt.	2,5 ± 1,2	2,3 ± 1,1	2,9 ± 1,5
B5: Ich hatte viel Spaß in der Unterrichtsreihe zu Roundnet.	2,5 ± 1,2	2,1 ± 1,1	1,9 ± 1,0
Gesamt	2,4 ± 1,1	2,1 ± 1,0	2,1 ± 1,1
B6: Das Lerntempo in der Unterrichtsreihe war für mich 1 = zu schnell, 2 = eher zu schnell, 3 = genau richtig, 4 = eher zu langsam, 5 = zu langsam	3,0 ± 0,9	3,3 ± 0,8	3,4 ± 1,0
B7: Bitte benote die Unterrichtsreihe insgesamt (1 = sehr gut bis 5 = mangelhaft)	2,5 ± 1,0	2,1 ± 0,9	2,3 ± 0,8

Der Vergleich der Mittelwerte nach Lehrpersonen zeigte deutliche Unterschiede zwischen Lehrperson 2 und den Lehrpersonen 1, 3 und 4. Die Fragen B1 bis B5 wurden von den Schüler*innen, die von Lehrperson 2 unterrichtet wurden, im Gesamtdurchschnitt mit einer 3,0 („teils-teils“) beantwortet, während die Mittelwerte bei den restlichen Lehrpersonen hier bei 2,2 (L4), 2,1 (L1) und 1,9 (L3) lagen (Tabelle 12). Am negativsten wurde bei Lehrperson 2 der Lernzuwachs hinsichtlich der Technik (B3; MW = 3,2) und der Taktik (B4; MW = 3,3) im Roundnet bewertet. Auch der Aufbau und die Struktur der Unterrichtsreihe wurde bei Lehrperson 2 erheblich schlechter bewertet (MW = 2,8) als bei Lehrperson 1 (MW = 1,9), Lehrperson 3 und Lehrperson 4 (MW = 1,8). Die Gesamtnote fiel bei Lehrperson 2 (MW = 3,0) erheblich schlechter aus als bei Lehrperson 1 (MW = 2,2), Lehrperson 3 (MW = 2,0) und Lehrperson 4 (MW = 2,3). Der Kruskal-Wallis-Test bestätigte signifikante Unterschiede bei den Fragen B1 ($p < 0,001$), B2 ($p = 0,004$), B3 ($p < 0,001$), B4 ($p < 0,001$), B5 ($p = 0,009$), B6 ($p < 0,001$) und B7 ($p < 0,001$).

Tabelle 12: Schüler*innenfragebogen (B) - Deskriptive Statistik nach Lehrpersonen

Frage	MW ± SD			
B: Die Unterrichtsreihe zu Roundnet	**L 1 (N=86)**	**L 2 (N=43)**	**L 3 (N=28)**	**L 4 (N=12)**
B1: Die Unterrichtsreihe zu Roundnet war gut aufgebaut und strukturiert.	1,9 ± 0,8	2,8 ± 1,3	1,8 ± 0,8	1,8 ± 0,7
B2: Die Heranführung an die Technik und Taktik im Roundnet hat mir gefallen.	2,2 ± 1,0	2,9 ± 1,1	2,3 ± 1,0	2,1 ± 1,0
B3: Ich habe hinsichtlich der Technik im Roundnet viel gelernt.	2,1 ± 0,9	3,2 ± 1,1	1,8 ± 0,8	2,1 ± 1,1
B4: Ich habe hinsichtlich der Taktik im Roundnet viel gelernt.	2,2 ± 1,0	3,3 ± 1,1	1,9 ± 0,7	2,9 ± 1,5
B5: Ich hatte viel Spaß in der Unterrichtsreihe zu Roundnet.	2,3 ± 1,1	2,9 ± 1,4	1,9 ± 1,1	1,9 ± 1,0
Gesamt	2,1 ± 1,0	3,0 ± 1,2	1,9 ± 0,9	2,2 ± 1,1
B6: Das Lerntempo in der Unterrichtsreihe war für mich 1 = zu schnell, 2 = eher zu schnell, 3 = genau richtig, 4 = eher zu langsam, 5 = zu langsam	3,3 ± 0,7	3,0 ± 1,0	2,6 ± 0,7	3,4 ± 1,0
B7: Bitte benote die Unterrichtsreihe insgesamt (1 = sehr gut bis 5 = mangelhaft)	2,2 ± 0,7	3,0 ± 1,1	2,0 ± 0,9	2,3 ± 0,8

Die Mittelwertanalyse zur Unterrichtsreihe nach Geschlecht zeigte Unterschiede zwischen den männlichen und weiblichen Teilnehmer*innen. Auch hier fokussierte sich die Analyse aufgrund der geringen Stichprobenanzahl der diversen Schüler*innen (N = 3) hauptsächlich auf die Gruppen m und w. Die Schüler beantworteten die Fragen B1 bis B5 durchschnittlich mit einer 2,2, während die Schüler*innen die Unterrichtsreihe mit einer 2,6 im Mittel etwas negativer bewerteten (Tabelle 13). Der größte Unterschied zeigte sich in der Frage B5 über den Spaßfaktor in der Unterrichtsreihe, die von den Schülern mit einer 2,1 („trifft eher zu“) und von den Schülerinnen mit einer 2,8 („teils-teils“) beantwortet wurde. Das Lerntempo war für die Schüler durchschnittlich etwas zu langsam (MW = 3,3), für die Schülerinnen etwas zu schnell (MW = 2,8). Der Gesamtmittelwert der Fragen B1 bis B5 lag bei den Schülern bei dem Wert 2,2, bei den Schülerinnen bei 2,6. Ähnliche Unterschiede zeigten sich bei der Gesamtnote der Unterrichtsreihe (B7), die bei den Schülern im Mittel bei einer 2,2 und bei den Schülerinnen im Mittel bei einer 2,6 lag. Der Mann-Whitney-U-Test bestätigte signifikante Unterschiede zwischen den Gruppen m und w bei den Fragen B1 ($p = 0,031$), B2 ($p = 0,007$), B3 ($p = 0,007$), B5 ($p < 0,001$), B6 ($p = 0,001$) und B7 ($p = 0,002$), somit bestanden bezüglich der Unterrichtsreihe zu Roundnet viele signifikante Unterschiede zwischen den Bewertungen der männlichen und weiblichen Teilnehmer*innen.

Tabelle 13: Schüler*innenfragebogen (B) - Deskriptive Statistik nach Geschlecht

Frage	MW ± SD

B: Die Unterrichtsreihe zu Roundnet	m (N=101)	w (N=63)	d (N=3)
B1: Die Unterrichtsreihe zu Roundnet war gut aufgebaut und strukturiert.	2,0 ± 1,0	2,3 ± 1,1	2,3 ± 0,6
B2: Die Heranführung an die Technik und Taktik im Roundnet hat mir gefallen.	2,2 ± 1,1	2,6 ± 1,0	3,3 ± 0,6
B3: Ich habe hinsichtlich der Technik im Roundnet viel gelernt.	2,2 ± 1,1	2,6 ± 1,0	1,7 ± 0,6
B4: Ich habe hinsichtlich der Taktik im Roundnet viel gelernt.	2,4 ± 1,2	2,6 ± 1,1	1,7 ± 0,6
B5: Ich hatte viel Spaß in der Unterrichtsreihe zu Roundnet.	2,1 ± 1,2	2,8 ± 1,2	2,0 ± 1,0
Gesamt	2,2 ± 1,1	2,6 ± 1,1	2,2 ± 0,7
B6: Das Lerntempo in der Unterrichtsreihe war für mich 1 = zu schnell, 2 = eher zu schnell, 3 = genau richtig, 4 = eher zu langsam, 5 = zu langsam	3,3 ± 0,9	2,8 ± 0,7	3,0 ± 0,0
B7: Bitte benote die Unterrichtsreihe insgesamt (1 = sehr gut bis 5 = mangelhaft)	2,2 ± 0,9	2,6 ± 0,9	2,0 ± 1,4

Beim Gruppenvergleich aufgeteilt nach Freizeitsportart fiel deutlich auf, dass den Schüler*innen, die in ihrer Freizeit kein Sport treiben, die Unterrichtsreihe am wenigsten gefiel. Insgesamt benotete diese Gruppe die Unterrichtsreihe mit einer 3,2, während die Benotung der anderen Gruppen durchschnittlich zwischen 2,0 und 2,5 lag (Tabelle 14). Große Unterschiede ließen sich insbesondere bei den Fragen B4 zum taktischen Lernzuwachs, den die Gruppe „kein Sport“ im Mittel mit einer 3,8 („trifft eher nicht zu“) beantwortete, und bei der Frage B5 zum Spaß in der Unterrichtsreihe (MW = 3,7) feststellen. Die drei anderen Gruppen beantworteten die beiden Fragen im Durchschnitt mit Mittelwerten zwischen 1,9 und 2,5. Die Angaben zum Lerntempo (B6) unterschieden sich zwischen den Ball- und Rückschlagsportler*innen, denen das Lerntempo eher zu langsam war, und den Schüler*innen, die Individualsport oder keinen Sport in ihrer Freizeit betrieben, denen das Lerntempo eher zu schnell war. Der Kruskal-Wallis-Test bestätigte signifikante Unterschiede bei den Fragen B4 ($p = 0,016$), B5 ($p = 0,003$), B6 ($p = 0,042$) und B7 ($p = 0,004$).

Tabelle 14: Schüler*innenfragebogen (B) - Deskriptive Statistik nach Freizeitsportart

Frage	MW ± SD			
B: Die Unterrichtsreihe zu Roundnet	**Kein Sport (N=9)**	**Ball-sport (N=49)**	**Rück-schlagsport (N=34)**	**Individual-sport (N=67)**
B1: Die Unterrichtsreihe zu Roundnet war gut aufgebaut und strukturiert.	3,0 ± 1,1	2,1 ± 1,2	2,0 ± 0,9	2,1 ± 0,9
B2: Die Heranführung an die Technik und Taktik im Roundnet hat mir gefallen.	3,1 ± 1,4	2,2 ± 1,0	2,3 ± 1,0	2,5 ± 1,1
B3: Ich habe hinsichtlich der Technik im Roundnet viel gelernt.	3,4 ± 1,3	2,2 ± 1,1	2,3 ± 1,1	2,4 ± 1,1
B4: Ich habe hinsichtlich der Taktik im Roundnet viel gelernt.	3,8 ± 1,2	2,3 ± 1,2	2,3 ± 1,0	2,5 ± 1,2
B5: Ich hatte viel Spaß in der Unterrichts-reihe zu Roundnet.	3,7 ± 1,5	2,2 ± 1,2	1,9 ± 1,0	2,5 ± 1,2
Gesamt	3,4 ± 1,3	2,2 ± 1,2	2,2 ± 1,0	2,4 ± 1,1
B6: Das Lerntempo in der Unterrichtsreihe war für mich 1 = zu schnell, 2 = eher zu schnell, 3 = genau richtig, 4 = eher zu lang-sam, 5 = zu langsam	2,7 ± 1,1	3,3 ± 0,8	3,4 ± 0,8	2,9 ± 0,9
B7: Bitte benote die Unterrichtsreihe insge-samt (1 = sehr gut bis 5 = mangelhaft)	3,2 ± 1,1	2,2 ± 1,0	2,0 ± 0,6	2,5 ± 0,9

Bei der Analyse der Mittelwerte nach sportlicher Aktivität pro Woche mit den beiden Gruppen „weniger als drei Stunden Sport pro Woche“ und „mehr als drei Stunden Sport pro Woche“ waren wenig erhebliche Unterschiede festzustellen (Tabelle 15). Die größten Unterschiede zeigten sich im Lerntempo (B6), das für die weniger Sporttreibenden eher etwas zu schnell (MW = 2,8) und für die mehr Sporttreibenden eher etwas zu langsam (MW = 3,2) war. Der Mann-Whitney-U-Test zeigte ausschließlich bei dieser Frage einen signifikanten Unterschied von p = 0,026. Die Schüler*innen, die weniger als drei Stunden pro Woche Sport trieben, beantworteten die Fragen B1 bis B5 durchschnittlich mit einem Mittelwert von 2,2 und benoteten die Unterrichtsreihe mit einer 2,3, dagegen beantworteten die Schüler*innen, die mehr als drei Stunden pro Woche Sport trieben, die Fragen B1 bis B5 im Mittel mit einer 2,4 und benoteten die Unterrichtsreihe mit einer 2,4.

Tabelle 15: Schüler*innenfragebogen (B) - Deskriptive Statistik nach sportlicher Aktivität pro Woche

Frage	MW ± SD	
B: Die Unterrichtsreihe zu Roundnet	**< 3h Sport (N=38)**	**>= 3h Sport (N=127)**
B1: Die Unterrichtsreihe zu Roundnet war gut aufgebaut und strukturiert.	2,0 ± 0,9	2,1 ± 1,1
B2: Die Heranführung an die Technik und Taktik im Roundnet hat mir gefallen.	2,2 ± 1,0	2,4 ± 1,1
B3: Ich habe hinsichtlich der Technik im Roundnet viel gelernt.	2,2 ± 0,9	2,4 ± 1,1
B4: Ich habe hinsichtlich der Taktik im Roundnet viel gelernt.	2,6 ± 1,0	2,5 ± 1,2
B5: Ich hatte viel Spaß in der Unterrichtsreihe zu Roundnet.	2,2 ± 1,3	2,4 ± 1,2
Gesamt	2,2 ± 1,0	2,4 ± 1,1
B6: Das Lerntempo in der Unterrichtsreihe war für mich 1 = zu schnell, 2 = eher zu schnell, 3 = genau richtig, 4 = eher zu langsam, 5 = zu langsam	2,8 ± 0,8	3,2 ± 0,9
B7: Bitte benote die Unterrichtsreihe insgesamt (1 = sehr gut bis 5 = mangelhaft)	2,3 ± 0,9	2,4 ± 0,9

Der Mittelwertvergleich nach Lerntempo (Tabelle 16) zeigte einige Unterschiede zwischen der Gruppe von Schüler*innen, die das Lerntempo als genau richtig empfanden und den beiden anderen Gruppen. Es fiel auf, dass die Schüler*innen, die das Lerntempo als genau richtig empfanden, die Unterrichtsreihe besser bewerteten als die Schüler*innen, denen das Lerntempo eher zu langsam oder zu schnell war. Die Fragen B1 bis B5 wurden von dieser Gruppe im Durchschnitt mit einer 2,1 und die Frage B7 mit der Note 2,1 beantwortet. Die Schüler*innen, denen das Lerntempo eher zu schnell war, benoteten die Unterrichtsreihe durchschnittlich etwas schlechter (MW = 2,8) als die Schüler*innen, denen die Unterrichtsreihe eher zu langsam war. Der Kruskal-Wallis-Test bestätigte signifikante Unterschiede bei den Fragen B1 ($p = 0,002$), B2 ($p = 0,038$) und B7 ($p = 0,005$).

Tabelle 16: Schüler*innenfragebogen (B) - Deskriptive Statistik nach Lerntempo

Frage	MW ± SD		
B: Die Unterrichtsreihe zu Roundnet	**Lerntempo eher zu schnell (N=34)**	**Lerntempo genau richtig (N=79)**	**Lerntempo eher zu langsam (N=43)**
B1: Die Unterrichtsreihe zu Roundnet war gut aufgebaut und strukturiert.	2,4 ± 1,1	1,8 ± 0,9	2,3 ± 1,1
B2: Die Heranführung an die Technik und Taktik im Roundnet hat mir gefallen.	2,7 ± 1,0	2,2 ± 0,9	2,6 ± 1,3
B3: Ich habe hinsichtlich der Technik im Roundnet viel gelernt.	2,5 ± 1,2	2,2 ± 0,9	2,4 ± 1,3
B4: Ich habe hinsichtlich der Taktik im Roundnet viel gelernt.	2,8 ± 1,2	2,3 ± 1,1	2,5 ± 1,3
B5: Ich hatte viel Spaß in der Unterrichtsreihe zu Roundnet.	2,7 ± 1,3	2,2 ± 1,2	2,4 ± 1,2
Gesamt	2,6 ± 1,2	2,1 ± 1,0	2,4 ± 1,2
B7: Bitte benote die Unterrichtsreihe insgesamt (1 = sehr gut bis 5 = mangelhaft)	2,8 ± 1,0	2,1 ± 0,8	2,5 ± 1,0

Im freien Antwortfeld zur Frage, was den Schüler*innen in der Unterrichtsreihe zu Roundnet am meisten Spaß machte, wurde von 42 Schüler*innen das freie Spielen bzw. das Spiel 2 gegen 2 erwähnt, 19 Schüler*innen gefiel insbesondere das Spielen mit Freund*innen. Als konkrete Spiel- und Übungsformen wurden die Turnierform bzw. das „Kaiser-Spiel" am häufigsten erwähnt (N = 19), fünf Teilnehmenden machte das Rundlauf-Spiel am meisten Spaß. Im sozialen Bereich wurde vor allem die Teamarbeit von einigen Schüler*innen erwähnt (N = 17), außerdem gefiel es fünf Schüler*innen, wenn sie sich selbst die Gruppen aussuchen durften. Einigen Schüler*innen gefiel es vor allem, zusammen mit anderen Spaß zu haben (N = 13) und mit Roundnet eine neue Sportart kennenzulernen (N = 11). Außerdem wurde die Abwechslung, die Herausforderung und die hohe Bewegungszeit in der Unterrichtsreihe erwähnt. Fünf Schüler*innen gaben darüber hinaus das Schlagen / Schmettern an, weiteren Schüler*innen machte die Erlernung der Technik (N = 4) und der Taktik (N = 4) am meisten Spaß. Bezüglich der Unterrichtsreihe wurden konkret der Aufbau der Unterrichtsstunden und die Heranführung an die Sportart als besonders positiv hervorgehoben (N = 3).

Auf die offene Fragestellung, was den Schüler*innen in der Unterrichtsreihe am wenigsten Spaß machte, antworteten neun Schüler*innen, dass der Unterricht, vor allem die Übungsphasen, teilweise langweilig waren. Vier Teilnehmende erwähnten, dass es für sie zu viele Unterrichtseinheiten zum Thema Roundnet waren, vier weitere Schüler*innen empfanden vor allem das Unterrichtstempo als zu langsam. Darüber hinaus wurde erwähnt, dass zu wenig frei gespielt wurde (N = 3) und die Technik- /

Taktikeinheiten zu lange behandelt wurden (N = 2). Als konkrete Übungs- und Spielformen wurden das Rundlauf-Spiel (N = 4), das Roundnet-Tabata (N = 3) und etwas unspezifischer „manche Übungen“ (N = 8) erwähnt, die den Schüler*innen keinen Spaß machten. Fünf Schüler*innen gefielen „manche Regeln“ nicht, weitere Schüler*innen hatten keinen Spaß an Schmetterbällen (N = 2) und an schwer anzunehmenden Angaben (N = 2). Bezüglich sozialer Aspekte wurde erwähnt, dass das Spiel „mit manchen Klassenkamerad*innen“ keinen Spaß machte (N = 4) und dass einzelne Gruppenmitglieder das Spiel kaputt machen könnten (N = 3). Von drei Teilnehmenden wurden außerdem Streitigkeiten und Uneinigkeiten erwähnt, die ihnen nicht gefielen.

Im abschließenden freien Bemerkungsfeld wurde von sechs Schüler*innen erwähnt, dass Roundnet ein „tolles Spiel“ sei, drei Schüler*innen erwähnten hingegen, sie mochten das Spiel nicht. Ähnlich schrieben drei Schüler*innen, dass die Unterrichtsreihe Spaß machte, während drei weitere Schüler*innen erwähnten, ihnen machte es keinen Spaß. Zwei Schüler*innen wünschten sich mehr Übungszeiten, um die Techniken besser zu erlernen.

Zusammenfassend lässt sich nach der Auflistung der Ergebnisse feststellen, dass die Sportart Roundnet und die Unterrichtsreihe zur Einführung von Roundnet Anklang bei den Schüler*innen fand und eher positiv aufgenommen wurde. Die größten Gruppenunterschiede konnten bei den Schüler*innen, die in ihrer Freizeit keinen Sport treiben, festgestellt werden. Ihnen gefiel die Sportart Roundnet und die Unterrichtsreihe bedeutend schlechter als den restlichen Schüler*innen. Es konnten außerdem einige geschlechterspezifische Unterschiede festgestellt werden: Jungen bewerteten die Unterrichtsreihe und die Sportart Roundnet im Mittel deutlich besser als die Mädchen. Die Gesamtbenotung der Unterrichtsreihe aller Schüler*innen mit 2,4 lag zwischen den Noten „gut“ und „befriedigend“. Interpretationen der Ergebnisse sowie mögliche Anpassungen der Unterrichtsreihe werden im Diskussionsteil (Kapitel 7) erläutert.

6.2 Auswertung des Fragebogens für Lehrpersonen

Der Fragebogen für Lehrpersonen (siehe Anhang III.) wurde von den vier Lehrer*innen ausgefüllt, die die Unterrichtsreihe zur Einführung von Roundnet durchführten. Er beinhaltete Fragen zu den Bereichen „Die Unterrichtsreihe zu Roundnet“ (A) und „Roundnet im Schulsport“ (B), die zum Teil quantitativ mithilfe der Likert-Skala (Tabelle 2) und

zum Teil qualitativ frei beantwortet werden sollten. Aufgrund der geringen Stichprobenanzahl wurden in diesem Abschnitt überwiegend die Mittelwerte der Lehrer*innenantworten zu den quantitativen Fragen und die Ergebnisse der qualitativen Fragen dargestellt. Mittelwertvergleiche nach Gruppen waren hier aufgrund der geringen Stichprobengröße nur geringfügig möglich - es erfolgte in diesem Abschnitt lediglich ein Vergleich nach dem Kriterium, ob die Lehrpersonen die Sportart Roundnet vor dem Projekt bereits kannten oder nicht. Drei Lehrpersonen kannten Roundnet bereits vor dem Projekt, eine Lehrperson kannte die Sportart zuvor noch nicht.

6.2.1 Die Unterrichtsreihe zu Roundnet

Die quantitativen Fragen zum Bereich A (A1 bis A9) wurden von den Lehrpersonen durchschnittlich mit einem Wert von 1,6 beantwortet. Dabei wurden die Fragen A2 („Die Einheiten konnten auf Basis der Broschüre „Unterrichtsreihe zur Einführung von Roundnet im Schulsport“ gut umgesetzt werden“) und A3 („Das gewählte Vermittlungskonzept ist für die Einführung von Roundnet im Schulsport gut geeignet“) mit einer 1,0 („trifft voll zu“) am besten bewertet (Tabelle 17). Die Konzeption der Unterrichtsreihe (A1), der zeitliche Rahmen (A4) und das Unterrichtsangebot für unterschiedliche Leistungsvoraussetzungen (A5) wurden von den Lehrpersonen ebenfalls sehr positiv (MW = 1,3) bewertet. Die Frage über das Interesse und Engagement der Schüler*innen (A6) wurde von den Lehrpersonen mit einer 1,7 beantwortet, die Aussage über eine hohe Bewegungszeit der Schüler*innen (A7) beantworteten die Lehrpersonen im Mittel einer 2,0 („trifft eher zu“). Am wenigsten positiv wurden die Fragen bezüglich des technischen (A8, MW = 2,3) und des taktischen (A9, MW = 2,5) Lernzuwachses der Schüler*innen beantwortet. Insgesamt wurde die Unterrichtsreihe von den Lehrpersonen im Durchschnitt mit einer 1,3 benotet (A10) und lag damit im „sehr guten“ Bereich. Eine Lehrperson gab bei den Fragen A1 bis A7 keine Antworten ab.

Tabelle 17: Fragebogen für Lehrpersonen - Deskriptive Statistik „Die Unterrichtsreihe zu Roundnet“ (A)

Frage	N	MW ± SD
A1: Die Unterrichtsreihe ist gut konzipiert und sinnvoll aufgebaut.	3	1,3 ± 0,6
A2: Die Einheiten konnten auf Basis der Broschüre „Unterrichtsreihe zur Einführung von Roundnet im Schulsport“ gut umgesetzt werden.	3	1,0 ± 0,0
A3: Das gewählte Vermittlungskonzept ist für die Einführung von Roundnet im Schulsport gut geeignet.	3	1,0 ± 0,0
A4: Der zeitliche Rahmen der Doppelstunden ist gut kalkuliert.	3	1,3 ± 0,6
A5: Im Hinblick auf die unterschiedlichen Lernvoraussetzungen der Schüler*innen war das Unterrichtsangebot angemessen.	3	1,3 ± 0,6
A6: Die Schüler*innen zeigten in den Einheiten großes Interesse und Engagement.	3	1,7 ± 1,2
A7: Die Schüler*innen hatten in den Einheiten eine hohe Bewegungszeit.	3	2,0 ± 1,0
A8: Die Schüler*innen haben hinsichtlich der technischen Aspekte im Roundnet viel gelernt.	4	2,3 ± 1,0
A9: Die Schüler*innen haben hinsichtlich der taktischen Aspekte im Roundnet viel gelernt.	4	2,5 ± 1,3
A10: Bitte benoten Sie die Unterrichtsreihe insgesamt (1 = sehr gut bis 5 = mangelhaft)	4	1,3 ± 0,5

Im Themenblock A des Fragebogens für Lehrpersonen wurde des Weiteren die offene Frage gestellt, was den Lehrer*innen in der Unterrichtsreihe am meisten, und was am wenigsten gefiel. Am meisten gefielen zwei der Lehrpersonen der Aufbau und die Konzeption der Unterrichtsreihe, eine Lehrperson erwähnte, dass der Unterricht leicht an den Fortschritt angepasst werden könne. Weiter schrieb eine Lehrperson, dass Roundnet „durch Vereinfachung von Anfänger*innen schnell und erfolgreich gespielt“ werden könne. Je nach Können sei außerdem eine hohe Belastung möglich. Dahingegen erwähnte eine Lehrperson, ihr gefalle die Inaktivität einiger Teams beim 2 gegen 2 Spiel nicht, zudem habe dieser Lehrperson „manchmal […] ein richtiges Aufwärmen gefehlt“. Die Lehrperson, die die Sportart vor dem Projekt noch nicht kannte, erwähnte zudem, ihr fehle teilweise das „Knowhow“, um bei den schwächeren Schüler*innen intervenieren zu können. Einer weiteren Lehrkraft gefiel nicht, dass eine regelgerechte Angabe und ein taktisches Spielvermögen nicht leicht zu erlernen sei.

6.2.2 Roundnet im Schulsport

Die Frage, ob die Lehrpersonen die Implementierung von Roundnet im Schulsport als sinnvoll erachten (B1), wurde mit einem Mittelwert von 2,0 (N = 3, SD = 1,0) mit „trifft eher zu“ bewertet. Darauf folgte im Fragebogen für Lehrpersonen die Frage, in welchen Klassenstufen die Lehrpersonen Roundnet im Schulsport für besonders geeignet

erachten (B2). Hier wurden dreimal die Klassen 9 - 10 genannt, zweimal die Klassen 11 - 12 und zweimal die Klassen 7 - 8. Die Klassen 5 - 6 wurden von den Lehrpersonen nicht für besonders geeignet betrachtet und hier nicht angekreuzt.

Die Lehrer*innen sahen für Roundnet im Schulsport (Frage B3) vielfältige Chancen und Vorteile. Eine Lehrperson betonte, die Sportart sei „leicht zu erlernen“ und habe daher einen hohen Motivationscharakter. Zudem könne im Roundnet Fairness und Teamverhalten verbessert werden. Weiter wurden Vorteile hinsichtlich der Förderung von Koordination, Taktik und Spielfähigkeit angesprochen. Hier wurden das Einschätzenlernen der Ballflugbahn, die Reaktionsfähigkeit und schnelles Umschalten, die Antizipation von Spielzügen, vielfältige koordinative Inhalte und „Taktikelemente im überschaubaren räumlichen Rahmen bei Fortgeschrittenen“ erwähnt. Des Weiteren wurde als Vorteil genannt, dass Roundnet kostengünstig und überall einsetzbar sei.

Als Nachteile von Roundnet im Schulsport (B4) stellten die Lehrpersonen lediglich heraus, es gebe teilweise zu wenig Bewegung und Spielfluss bei den Schüler*innen, der Platz in einer kleinen Sporthalle mit vielen Schüler*innen sei zu klein und die Pflichtinhalte des Lehrplans könnten zu kurz kommen.

Im Abschnitt „Weitere Bemerkungen“ wurden von den Lehrpersonen diverse Anmerkungen zum Spiel und konkrete Wünsche für die Unterrichtsreihe hervorgebracht. Eine Lehrerin merkte an, das Spiel funktioniere mit schwächeren Schüler*innen am besten im 1 gegen 1 mit Sonderregeln und im Rundlauf mit Sonderregeln. Außerdem sei eine gleichwertige Integration für schwächere Schüler*innen nur schwer möglich. Ein Lehrer erwähnte weiter, dass die Schüler*innen der Kursstufe zu Beginn öfters lustlos waren, bis das Spiel anfing. Eine Lehrperson wünschte sich mehr leichtathletisch-koordinative und konditionelle Übungen in der Unterrichtsreihe und merkte an, dass der Fußeinsatz noch stärker eingebunden werden könne, um „noch mehr die Koordination des ganzen Körpers“ zu fördern. Zudem wurde erwähnt, dass die „Rundlaufvarianten super“ seien und Roundnet ein tolles Spiel für ballaffine Schüler*innen sei. Ein Lehrer schloss den Fragebogen mit der Aussage, er „liebe Spiele mit Technik“, ab.

Nachdem die quantitativen und qualitativen Aussagen des Fragebogens für Lehrpersonen dargestellt und wiedergegeben wurden, folgt ein Mittelwertvergleich der quantitativen Fragen des Fragebogens hinsichtlich der Gruppen, ob die Lehrpersonen Roundnet bereits vor der Durchführung der Unterrichtsreihe in der Schule kannten

(G1) oder nicht (G2). Der Gesamtmittelwert lag hier bei der Gruppe G1 bei 1,4 und bei der Gruppe G2 bei 2,1. Die größten Unterschiede zeigten sich bei den Fragen A5 und A6. Die Gruppe G2 beantwortete die Fragen, ob das Unterrichtsangebot im Hinblick auf die unterschiedlichen Lernvoraussetzungen der Schüler*innen angemessen war (A5) und ob die Schüler*innen großes Interesse und Engagement zeigten (A6) mit „teils-teils“ (3,0), während G1 die Fragen mit „trifft voll zu“ (MW = 1,0) beantworteten (Tabelle 18). Außerdem bewertete G2 die Bewegungszeit der Schüler*innen (A7) mit einem Wert von 3,0 weniger hoch als die restlichen Lehrpersonen (MW = 1,5). Weiter erachtete G2 die Implementierung von Roundnet in den Schulsport als nur zum Teil sinnvoll (3,0), während die anderen Lehrpersonen dieser Aussage mit einem Mittelwert von 1,5 positiver gegenüberstanden. Aufgrund der geringen Stichprobenanzahl konnten hier keine inferenzstatistischen Tests durchgeführt werden.

Tabelle 18: Fragebogen für Lehrpersonen - Deskriptive Statistik nach Vorerfahrungen mit Roundnet

Frage	**MW ± SD**	
	G1 (N=3)	**G2 (N=1)**
A1: Die Unterrichtsreihe ist gut konzipiert und sinnvoll aufgebaut.	1,0 ± 0,0	1,0
A2: Die Einheiten konnten auf Basis der Broschüre „Unterrichtsreihe zur Einführung von Roundnet im Schulsport“ gut umgesetzt werden.	1,0 ± 0,0	1,0
A3: Das gewählte Vermittlungskonzept ist für die Einführung von Roundnet im Schulsport gut geeignet.	1,0 ± 0,0	2,0
A4: Der zeitliche Rahmen der Doppelstunden ist gut kalkuliert.	1,5 ± 0,7	1,0
A5: Im Hinblick auf die unterschiedlichen Lernvoraussetzungen der Schüler*innen war das Unterrichtsangebot angemessen.	1,0 ± 0,0	3,0
A6: Die Schüler*innen zeigten in den Einheiten großes Interesse und Engagement.	1,0 ± 0,0	3,0
A7: Die Schüler*innen hatten in den Einheiten eine hohe Bewegungszeit.	1,5 ± 0,7	3,0
A8: Die Schüler*innen haben hinsichtlich der technischen Aspekte im Roundnet viel gelernt.	2,0 ± 1,0	3,0
A9: Die Schüler*innen haben hinsichtlich der taktischen Aspekte im Roundnet viel gelernt.	2,7 ± 1,5	2,0
A10: Bitte benoten Sie die Unterrichtsreihe insgesamt (1 = sehr gut bis 5 = mangelhaft)	1,3 ± 0,6	1,0
B1: Ich erachte die Implementierung von Roundnet in den Schulsport als sinnvoll.	1,5 ± 0,7	3,0
Gesamt	1,4 ± 0,5	2,1

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass den Lehrpersonen die Sportart Roundnet im Schulsport sowie die entwickelte Unterrichtsreihe sehr gut gefiel und dass die Unterrichtsreihe mithilfe der Broschüre zur Einführung von Roundnet im Schulsport gut durchgeführt werden konnte. Am „schlechtesten“ wurden von den Lehrer*innen die Fragen über den Lernzuwachs hinsichtlich der technischen und taktischen Aspekte im

Roundnet beantwortet. Bei der Mittelwertanalyse hinsichtlich der Frage, ob die Lehrpersonen Roundnet bereits vor dem Projekt kannten oder nicht, zeigte sich insgesamt eine bessere Bewertung der Unterrichtsreihe und der Implementierung von Roundnet in der Schule von der Gruppe der Lehrpersonen, die Roundnet zuvor bereits kannten.

7 Diskussion

Die Durchführung und Analyse der Unterrichtsreihe aus Schüler*innen- und Lehrer*innensicht hat zu einer Vielzahl an Erkenntnissen hinsichtlich der Einstellungen der Schüler*innen und Lehrpersonen geführt. In diesem Kapitel werden die Ergebnisse weiter analysiert und Interpretationen im Hinblick auf mögliche Anpassungen der Unterrichtsreihe und der Broschüre zur Einführung von Roundnet im Schulsport vorgenommen. Im zweiten Abschnitt werden schließlich die konkreten vorgenommenen Änderungen der Unterrichtsreihe wiedergegeben.

7.1 Analyse und Interpretation der Ergebnisse

7.1.1 Die Sportart Roundnet

Nach Analyse des Fragebogens zeigte sich eine insgesamt eher positive Einstellung der Schüler*innen zur Sportart Roundnet. Der Gesamtmittelwert der Aussagen zur Sportart Roundnet lag bei 2,3 und damit etwas unter der Antwortmöglichkeit „trifft eher zu“ auf der Likert-Skala. Die Aussage „Roundnet gefällt mir und macht mir Spaß“ wurde von den Schüler*innen auch mit einer 2,3 bewertet und trifft somit ebenfalls eher zu. Aufgrund eigener Erfahrungen beim Unterrichten von Roundnet im Schulsport wurde hier allerdings ein positiveres Ergebnis erwartet.

Bei der Analyse nach Gruppenunterschieden zeigten sich insbesondere große Mittelwertunterschiede nach Geschlecht - den Mädchen gefiel Roundnet mit einem Mittelwert von 2,9 nur zum Teil, während den Jungen die Sportart eher gefiel und Spaß machte (MW = 2,0). Ähnliche Unterschiede ließen sich bei der Aussage „Roundnet spielen ist mir leichtgefallen“ feststellen. Auch hier antworteten die Jungen durchschnittlich mit „trifft eher zu“, während den Mädchen das Roundnet-Spielen nur zum Teil leichtfiel (MW = 2,7). Die Aussagen weisen darauf hin, dass die Mädchen mehr Probleme beim Erlernen der Sportart Roundnet hatten und daher auch nicht so viel Spaß hatten wie die Jungen. Eine Lehrperson erwähnte in diesem Zusammenhang, dass in ihrer Klasse „vor allem viele Mädchen“ das Passen schwierig fanden und der Spielfluss teilweise darunter litt. Eine weitere Lehrperson teilte ähnliche Erfahrungen mit. Ebenfalls im Fragebogenteil B über die Unterrichtsreihe zeigten sich einige geschlechterspezifische Unterschiede. Die Mädchen hatten in der Unterrichtsreihe durchschnittlich weniger Spaß (MW = 2,8) als die Jungen (MW = 2,1). Außerdem war den Mädchen das Lerntempo der Unterrichtsreihe eher zu schnell, während das Lerntempo für die Jungen im Schnitt eher etwas zu langsam war. Schließlich benoteten die

Mädchen die Unterrichtsreihe auch signifikant schlechter als die Jungen. Aufgrund der Erfahrungsberichte der Lehrpersonen und den Ergebnissen der Analyse kann hier interpretiert werden, dass die Mädchen in der Unterrichtsreihe teilweise etwas überfordert waren, ihnen das Lerntempo zu schnell war und somit auch der Spaß an der Unterrichtsreihe und am Roundnet teilweise gehemmt wurde. Hieraus können Schlüsse für die Unterrichtspraxis gezogen werden. Insbesondere in geschlechtergetrennten Klassen sollte das Lerntempo etwas angepasst werden – in reinen Mädchenklassen sollte tendenziell etwas langsamer vorangeschritten werden und etwas später zu den erschwerenden Variationen gegriffen werden, während dies bei den Jungen eher schon etwas schneller geschehen kann.

Beim Mittelwertvergleich kategorisiert nach unterrichtenden Lehrpersonen wurden signifikante Unterschiede bei der Frage A1 („Die Sportart Roundnet gefällt mir und macht mir Spaß“) festgestellt. Hier könnte zur genaueren Analyse ein Post-hoc-Test und die Berechnung der Effektstärke folgen, allerdings ist die Frage, zwischen welchen konkreten Lehrpersonen Unterschiede bestehen, für diese Arbeit nicht gewinnbringend, da hieraus keine weiteren Schlüsse hinsichtlich der Optimierung der Unterrichtsreihe gezogen werden können. Daher folgte an dieser Stelle keine tiefergehende Analyse.

Auch bei der Mittelwertanalyse nach durchgeführter Sportart in der Freizeit zeigten sich signifikante Unterschiede. Vor allem den Schüler*innen, die in ihrer Freizeit überhaupt keinen Sport treiben, gefiel die Sportart Roundnet erheblich schlechter als den Schüler*innen, die in ihrer Freizeit Sport treiben. Außerdem fiel den Schüler*innen, die generell mehr als drei Stunden pro Woche Sport treiben, das Roundnet spielen signifikant leichter als den Schüler*innen, die weniger als drei Stunden pro Woche Sport treiben. Weiter beantwortete die Gruppe der Schüler*innen, die in ihrer Freizeit keinen Sport treiben, die Aussage „Ich würde gerne weiter in meiner Freizeit Roundnet spielen“ im Durchschnitt mit "trifft gar nicht zu", würden Roundnet also überhaupt nicht gerne weiter in ihrer Freizeit spielen. Bei diesen Aussagen wurde ersichtlich, dass vor allem die weniger sportlichen Schüler*innen weniger von Roundnet begeistert werden konnten als die ohnehin schon sportlicheren Schüler*innen. Dass den sportlicheren Schüler*innen die Sportart Roundnet besser gefiel, und dass den Ball- und Rückschlagsportler*innen das Roundnet Spielen im Klassenvergleich am leichtesten fiel, ist nicht verwunderlich und wurde so erwartet. Dennoch kann aus diesen Erkenntnissen

geschlossen werden, dass die unterrichtenden Lehrpersonen einen besonderen Fokus auf die unsportlicheren Schüler*innen haben sollten und ihnen unterstützend und motivierend beim Lernprozess zur Seite stehen sollten. Zudem könnten durch noch mehr differenzierende Übungs- und Spielformen alle Schüler*innen auf ihren individuellen Leistungsniveaus gefördert werden und somit im Optimalfall auch der Spaßfaktor am Roundnet bei allen Gruppen von Schüler*innen erhöht werden.

Die Aussagen über das Anwenden und Erklären der grundlegenden Spielregeln und über das selbstständige Lösen von Konflikten in Spielsituationen mit Mit- und Gegenspieler*innen wurden von den Schüler*innen jeweils mit „trifft eher zu“ beantwortet. Die Spielregeln wurden demnach überwiegend beherrscht und Konflikte konnten im Sinne des Fairplay überwiegend selbstständig gelöst werden. Bei beiden Fragen wurden größtenteils geringe Mittelwertunterschiede zwischen den untersuchten Gruppen festgestellt, demnach gab es bei keinen Gruppen von Schüler*innen größere Probleme beim Anwenden und Erklären der Spielregeln und dem selbstständigen Lösen von Konflikten. Für eine bessere Regelkenntnis kann ein noch ausführlicheres und anschaulicheres Regelplakat führen, das den Lehrpersonen für ihren Unterricht bereitgestellt werden kann. Zur Lösung von Konflikten sollten die Lehrpersonen im Unterricht immer wieder den Fairplay-Charakter im Roundnet betonen, auch Rituale wie das Abklatschen nach einem Spiel o.ä. können den Gemeinschaftsgedanken und das Fairplay stärken und im Optimalfall auch Konflikte verhindern.

7.1.2 Die Unterrichtsreihe zu Roundnet

Der Gesamtmittelwert der Aussagen über die Unterrichtsreihe zu Roundnet lag bei 2,3, somit wurde die Unterrichtsreihe durchschnittlich eher positiv bewertet. Insgesamt wurde die Unterrichtsreihe im Mittel mit der Note 2,4bewertet und lag damit zwischen den Noten „gut“ und „befriedigend“. Bei diesem Ergebnis zeigt sich, dass die Unterrichtsreihe nicht von allen Schüler*innen positiv aufgenommen wurde und dass die Unterrichtsreihe an manchen Stellen weiter verbessert und optimiert werden könnte. Dafür wurden die Ergebnisse des Fragebogens genauer analysiert und interpretiert, um schwächere Abschnitte und mögliche Probleme herauszuarbeiten, damit die Unterrichtsreihe möglichst gut angepasst und optimiert werden kann.

Die Schüler*innen beantworteten die Aussage über den Aufbau und die Struktur der Unterrichtsreihe im Mittel mit einer 2,1 und empfanden die Unterrichtsreihe demnach

als eher gut aufgebaut und strukturiert. Drei Schüler*innen stellten den Aufbau der Unterrichtsreihe im freien Antwortfeld als besonders positiv heraus. Im Vergleich zu den weiteren Aussagen zur Unterrichtsreihe wurde die Aussage zum Aufbau und der Struktur der Unterrichtsreihe am besten bewertet. Dies deckt sich mit den Antworten der Lehrpersonen, die die Frage über das Konzept und den Aufbau der Unterrichtsreihe ebenfalls positiv bewerteten. Demnach besteht beim Aufbau und der Struktur der Unterrichtsreihe vergleichsweise kein großer Verbesserungsbedarf.

Die deutlichsten Gruppenunterschiede zeigten sich beim Mittelwertvergleich nach unterrichtenden Lehrpersonen. Hier wurden bei jeder Aussage über die Unterrichtsreihe signifikante Unterschiede festgestellt. Die Schüler*innen, die von Lehrperson 2 unterrichtet wurden, beantworteten die Aussagen zur Unterrichtsreihe deutlich negativer als die Schüler*innen der anderen drei Lehrpersonen. Beispielsweise lag die Gesamtbenotung der Unterrichtsreihe bei den Schüler*innen der Lehrperson 2 bei 3,0, bei den Schüler*innen der anderen Lehrpersonen bei 2,2. Bei der Suche nach Gründen für das schlechtere Abschneiden und Unterschieden zwischen Lehrperson 2 und den anderen Lehrpersonen wurde vor allem ein Aspekt deutlich: Lehrperson 2 war die Einzige, die die Sportart Roundnet vor Beginn des Projekts noch nicht kannte und ebenfalls die Einzige, die eine reine Mädchensportklasse unterrichtete. Die Ergebnisse der Schüler*innen spiegelten sich auch in den Antworten der Lehrperson 2 auf dem Fragebogen für Lehrpersonen wider, die ebenfalls deutlich negativer ausfielen als die der restlichen Lehrpersonen. Vor allem die Aussagen zum Unterrichtsangebot im Hinblick auf die unterschiedlichen Lernvoraussetzungen, dem Interesse und Engagement der Schüler*innen und der Bewegungszeit bewertete diese Lehrperson deutlich schlechter als die Kolleg*innen. In einem Feedbackgespräch führte sie aus, dass ihr, da sie selbst vor der Durchführung der Unterrichtsreihe noch nie Roundnet gespielt hatte, Hintergrundwissen über die Technik und das Vereinfachen und Erschweren spezifischer Übungen etc. fehlten und ihr das Unterrichten nicht leichtfiel. Außerdem beschrieb sie, dass es in der siebten Klasse, die sie unterrichtete, große Probleme bei den Schüler*innen insbesondere bei den Spielen 2 mit 2 und 2 gegen 2 gab, dass bei der Hälfte der Klasse öfters kein Spielfluss aufkam und dass es ihr schwerfiel, „die Schüler*innen zu motivieren und in Bewegung zu bringen“. Nach den Bewertungen der Schüler*innen und der Lehrperson 2 lässt sich schließen, dass vor allem Lehrpersonen, die die Sportart Roundnet vor der Einführung in der Schule noch nie gespielt haben und sich noch

nicht mit ihr auseinandergesetzt haben, größere Probleme bei der Vermittlung von Roundnet haben können. Optimalerweise sollten sich die Lehrpersonen im Vorhinein mit der Sportart auseinandersetzen (die wichtigsten Informationen für Lehrpersonen sind in der Broschüre zu finden) und auch, wenn möglich, selbst mindestens einmal spielen, um ein Gefühl für die Sportart zu entwickeln. Vermutlich hatten die anderen drei Lehrpersonen, da sie die Sportart vorher bereits kannten, mehr Sicherheit beim Unterricht und konnten die Sportart somit besser vermitteln.

Außerdem zeigten sich deutliche Unterschiede und negativere Ergebnisse der Schüler*innen bezüglich des technischen und taktischen Lernzuwachses. Die Aussage „die Heranführung an die Technik und Taktik im Roundnet hat mir gefallen“ wurde im Mittel mit einem Wert von 2,4 beantwortet. Die Frage über den technischen Lernzuwachs wurde etwas besser (MW = 2,3) bewertet als die Frage über den taktischen Lernzuwachs (MW = 2,5). Bezüglich der Heranführung der Technik und den damit verbundenen Übungsphasen erwähnten einige Schüler*innen, die Übungsphasen seien teilweise langweilig gewesen. Zwei weitere Schüler*innen erwähnten, die Technik- und Taktikeinheiten seien zu lange behandelt worden. Zwei Schüler*innen gaben hingegen an, sie hätten gerne mehr Zeit zum Verbessern der Techniken im Roundnet gehabt. Bei den Lehrpersonen zeigten sich ähnliche Tendenzen, die Aussagen bezüglich des Lernzuwachses der technischen (MW = 2,3) und taktischen Aspekte (MW = 2,5) im Roundnet wurden im Schnitt am schlechtesten bewertet. Eine Lehrperson erwähnte im freien Antwortfeld, sie wünsche sich mehr Zeit zur Verbesserung des Ballgefühls und der Pässe. Schüler*innen brauchen zu Beginn viele Ballkontakte, um ein Gefühl für den Roundnet-Ball zu bekommen. Da in der Unterrichtsreihe in der Aufwärmphase eher wenige spezifische Übungen zur Verbesserung des Ballgefühls untergebracht sind, erscheint es sinnvoll, diese noch häufiger zu verankern. Um die taktischen Aspekte einer Sportart im Unterricht fokussieren zu können, muss in der Regel vorerst ein gewisses Spielverständnis und Spielniveau vorhanden sein. Daher werden die Einheiten zu Angriffs- und Verteidigungstaktiken bewusst zu einem späteren Zeitpunkt in der Unterrichtsreihe behandelt. Dennoch ist es wahrscheinlich, dass nicht jede*r Schüler*in nach vier Doppelstunden Roundnet Spielen ein Spielniveau erreicht, in dem er*sie sich ohne teilweise auftretende technische Probleme komplett auf die Taktik fokussieren kann. Eine Lehrerin erwähnte, dass es vor allem in einer siebten Klasse noch zu früh sei, um taktische Aspekte in der Verteidigung anzusprechen und in den

niedrigeren Klassenstufen nur vereinzelt auf die taktischen Aspekte eingegangen werden sollte. Bei der Vermittlung von Taktiken könnten zur Vereinfachung die technischen Voraussetzungen, wie z.B. das direkte Passen des Balles, heruntergestuft werden, indem der Ball beispielsweise einmal oder sogar zweimal pro Ballbesitz gefangen werden darf. So könnten bei den Schüler*innen erhöhte Kapazitäten für die Aufnahme und das Verarbeiten der taktischen Situationen geschaffen werden. Diese Vereinfachungen wurden in der Unterrichtsreihe bisher nicht vorgeschlagen und sollten zur besseren Erlernung der offensiven und defensiven Taktiken noch eingefügt werden.

Das Lerntempo in der Unterrichtsreihe wurde von den Schüler*innen durchschnittlich als „genau richtig“ (MW = 3,1) eingestuft. Die Unterrichtsreihe ist folglich bezüglich des Lerntempos gut konzipiert worden. Allerdings wurden hier Gruppenunterschiede zwischen den Klassenstufen festgestellt. Während das Lerntempo von den Klassen 7 bis 8 als „genau richtig“ (MW = 3,0) eingeschätzt wurde, war es für die Klassen 9 bis 10 (MW = 3,3) und Klassen 11-12 (MW = 3,4) eher etwas zu langsam. Lehrer*innen der höheren Klassenstufen könnten das Lerntempo daher tendenziell etwas beschleunigen und etwas früher erschwerende Variationen in der Unterrichtsreihe heranziehen. Allerdings ist das Lerntempo der Schüler*innen immer auch klassenabhängig und sollte stets individuell an die Klasse und das Lernniveau angepasst werden.

Die Lehrpersonen fassten die Unterrichtsreihe zu Roundnet sehr positiv auf und bewerteten diese im Schnitt mit der Note 1,3. Die entwickelte Broschüre zur Einführung von Roundnet im Schulsport wurde von allen Lehrpersonen als gute Basis für die Umsetzung der Einheiten in der Schule angesehen und das Vermittlungskonzept erachteten ebenfalls alle Lehrpersonen als gut geeignet. Auch das Konzept und der Aufbau, sowie der zeitliche Rahmen der Unterrichtsreihe wurden überwiegend positiv bewertet (MW = 1,3) und von zwei Lehrpersonen als besonders positiv erwähnt.

Die Aussage auf dem Fragebogen für Lehrpersonen über eine hohe Bewegungszeit der Schüler*innen wurde durchschnittlich mit „trifft eher zu“ bewertet. Eine Lehrperson beantwortete die Aussage mit „teils-teils“ und erwähnte später, ihr gefalle die Inaktivität einiger Teams beim 2 gegen 2-Spiel nicht und es gebe teilweise zu wenig Bewegung und Laufbereitschaft. Einer Lehrperson fehlte „manchmal ein richtiges Aufwärmen“. Im Sportunterricht sollte darauf geachtet werden, Phasen intensiver Bewegung und Be-

lastung einzubinden, damit jede*r Schüler*in mindestens einmal pro Einheit ins Schwitzen kommt. In der Unterrichtsreihe könnten an manchen Stellen noch etwas intensivere Übungsformen eingebaut werden, vor allem am Anfang der Einheit sollte zum Aufwärmen das Herz-Kreislauf-System der Schüler*innen ausreichend angeregt werden. Zu wenig Bewegung in den Spielformen könnte dadurch begründet sein, dass die technischen Fertigkeiten nicht gut genug ausgebildet sind, um ein intensiveres Spiel mit längeren Ballwechseln zu ermöglichen. Hier gibt es immer die Möglichkeit, vereinfachende Variationen wie das Erlauben mehrerer Ballberührungen oder das Fangen des Balles einzubringen, um somit mehr Spielfluss zu gewährleisten.

7.1.3 Implementierung von Roundnet im Schulsport

Die Implementierung von Roundnet im Schulsport erachteten die Lehrpersonen im Schnitt als eher sinnvoll. Während eine Lehrperson von Roundnet sehr begeistert war und im Anschluss an das Projekt Roundnet direkt in weiteren Schulklassen einführte, war vor allem die Lehrperson 2 nicht vollauf begeistert aufgrund der erwähnten Schwierigkeiten im Unterricht. Sie fasste für sich zusammen: „Insgesamt würde ich sagen, dass das Spiel ähnlich anstrengend zu unterrichten ist wie Volleyball. Für die Kinder, die Spaß an Bewegung und Ballgefühl haben, ist es mega! Die, die sich nicht bewegen wollen, machen leider oft ein Standspiel daraus!“.

Die Lehrpersonen erachteten die Klassen 9 und 10 am geeignetsten für die Implementierung von Roundnet, ebenso erachteten jeweils zwei Lehrpersonen die Klassenstufen 7 bis 8 und 11 bis 12 als besonders geeignet. Keine Lehrperson gab die Klassenstufen 5 bis 6 als besonders geeignet an. Demnach ist es auch aus Sicht der Lehrpersonen sinnvoll, dass mit der entwickelten Unterrichtsreihe die Klassen 7 bis 12 anvisiert werden.

7.2 Anpassungen der Unterrichtsreihe

Die Erkenntnisse, die durch die Analyse und Interpretation gewonnen wurden, wurden im Anschluss in die Broschüre zur Einführung von Roundnet eingearbeitet. Da einige Erkenntnisse bezüglich verschiedener Gruppenunterschiede gesammelt wurden, wurde hierfür das Kapitel „Hinweise für Lehrpersonen“ verfasst, in dem die Erkenntnisse und entsprechende Empfehlungen für den Unterricht geschildert wurden. Hier wurden beispielsweise die Geschlechterunterschiede bezüglich des Lerntempos beschrieben und die Empfehlung gegeben, im Unterricht in getrenntgeschlechtlichen

Klassen entsprechend Variationen zum Vereinfachen oder zum Erschweren zu bevorzugen und eher langsamer oder schneller mit den Übungs- und Spielformen voranzuschreiten. In den koedukativ unterrichteten Klassen können durch vermehrt differenzierende Übungs- und Spielformen alle Schüler*innen auf ihrem individuellen Leistungsniveau gefördert werden und somit der Spaßfaktor und der Lernzuwachs bei allen Schüler*innen erhöht werden. Da in fast allen Übungs- und Spielformen Variationen zum Vereinfachen und Erschweren angeboten werden, kann eine Lehrperson in ihrem Unterricht bei großen Leistungsunterschieden den stärkeren Schüler*innen erschwerende Variationen und den schwächeren Schüler*innen gegebenenfalls die erleichternden Variationen anbieten.

Die Aussagen bezüglich des Lernzuwachses in Technik und Taktik wurden von den Schüler*innen und Lehrpersonen vergleichsweise schlecht beantwortet. Daher wurden in diesen Bereichen konkrete Anpassungen vorgenommen. In der Unterrichtsreihe waren in der Aufwärmphase ursprünglich nur wenige spezifische Übungen zur Verbesserung des Ballgefühls untergebracht. Insbesondere in den Doppelstunden 4 bis 6 waren hier keine spezifischen Übungen zur Passtechnik untergebracht, die jedoch essenziell für die Sportart sind und häufig wiederholt werden sollten. Daher wurden in den einzelnen Einheiten weitere Übungen zur Ballkontrolle eingearbeitet.

Für die Vermittlung der Taktiken wurden in einigen Spielformen Variationen zur Vereinfachung der technischen Voraussetzungen eingefügt, damit der Spielfluss weniger durch technische Mängel gestört wird und die Schüler*innen sich somit besser auf die Spieltaktiken konzentrieren können. In der Doppelstunde Fünf wurde beispielsweise die Spielform beim Aufwärmen vom „Zwei gegen Zwei“ ohne Einschränkungen vereinfacht zu einem „Zwei gegen Zwei“, bei dem der Ball nicht direkt gespielt, sondern erst gefangen und dann weitergeworfen wird. Außerdem werden die Lehrpersonen bei den Spielformen in den taktischen Einheiten darauf hingewiesen, vermehrt einzugreifen, um die grundlegenden taktischen Aspekte anzusprechen und Tipps zu geben.

Des Weiteren zeigten die Ergebnisse, dass die Einheiten an einzelnen Stellen noch etwas körperlich anstrengender gestaltet werden könnten. Daher wurden teilweise Hinweise für die Lehrperson gegeben, die entsprechenden Aufwärmübungen intensiv zu gestalten, damit das Herz-Kreislauf-System der Schüler*innen ausreichend angeregt wird.

Von einigen Schüler*innen wurde als negativer Aspekt angesprochen, dass die Angaben schwer anzunehmen seien. Hieraufhin wurde in den Spielformen eine Variation eingeführt, in der die Schüler*innen den Aufschlag fair auf das Netz schlagen müssen.

Konkret wurden in der Unterrichtsreihe weitere Anpassungen vorgenommen, die von den Lehrpersonen vorgeschlagen wurden, wie z.B. das Verbot des direkten Zurückspielens in den Spielformen oder dem Abstand der Schüler*innen bei der „Partner*innen-Pass-Challenge“ in der zweiten Doppelstunde, der als zu groß bewertet wurde.

Die gesamte überarbeitete Unterrichtsreihe ist im Anhang (III.) einzusehen.

7.3 Limitationen der Arbeit

Im Hinblick auf die Limitationen dieser Arbeit stellt ein zentraler Aspekt die Zusammensetzung der vorliegenden Stichprobe dar. Es handelt sich hierbei um einen Ausschnitt an Kindern und Jugendlichen sowie Lehrpersonen, die an einem Gymnasium zur Schule gehen und unterrichten. Anhand der vorliegenden Daten kann demnach keine allgemeine Aussage über Schüler*innen und Lehrpersonen in Deutschland getroffen werden. Weiterhin war die Stichprobenanzahl des Fragebogens für Lehrperson mit vier Lehrpersonen sehr klein, weshalb hier keine verallgemeinerten Aussagen getätigt werden, sondern lediglich Tendenzen festgestellt werden konnten. Auch beim Fragebogen für Schüler*innen gab es zum Teil Gruppen mit einem geringen Stichprobenumfang, beispielsweise gaben nur drei Schüler*innen an, sich als divers zu identifizieren. In der neunten und zehnten Klasse wurde die Unterrichtsreihe ausschließlich mit Jungenklassen durchgeführt, in der zwölften Klasse hat nur eine weibliche Schülerin an der Unterrichtsreihe teilgenommen. In diesen Klassenstufen konnte demnach beispielsweise wenig über die Geschlechterunterschiede ausgesagt werden. Untersuchungen an weiteren Schulen und mit einem größeren Stichprobenumfang in allen Klassenstufen könnten hier verlässlichere Ergebnisse liefern.

Darüber hinaus wurden in der statistischen Analyse überwiegend Mittelwerte verglichen, obwohl bei nicht-Vorliegen einer Normalverteilung empfohlen wird, mit Medianen und Quantilen zu arbeiten, da in einer schiefen Verteilung der Mittelwert in Richtung von Ausreißer- und Extremwerten verzerrt wird (Bühner & Ziegler, 2017). Der Vergleich von Medianen hätte jedoch, da in diesem Falle nur ganze Zahlen zwischen

Eins und Fünf verglichen worden wären, erheblich weniger Aufschluss über die Unterschiede zwischen den Gruppen geliefert, weshalb trotzdem das Arbeiten mit Mittelwerten bevorzugt wurde.

Ein weiterer limitierender Faktor der Arbeit liegt darin, dass die verwendeten Fragebögen bezüglich der Gütekriterien nicht getestet wurden und keine vergleichbaren Fragebögen und Ergebnisse vorliegen. Hierdurch ist eine praktische Interpretation, vor allem bezüglich der Aussagen über die Sportart Roundnet, nur begrenzt möglich.

Zudem gab es bei der Durchführung der Unterrichtsreihe keine messbaren Kontrollen des Lernerfolgs. Der Fragebogen lieferte nur in geringem Maße Ergebnisse über den Lernzuwachs in den einzelnen Stunden. Um zu überprüfen, ob die Übungs- und Spielformen jeweils gewinnbringend sind und Lerneffekte anstoßen, hätten innerhalb der Unterrichtsreihe messbare Kontrollen des Lernerfolgs eingebaut werden können.

Nichtsdestotrotz stellte die Datenanalyse der zugrundeliegenden Stichprobe eine gute Möglichkeit dar, um einen Einblick in das Meinungsbild der Schüler*innen und Lehrpersonen über die Sportart Roundnet und die Unterrichtsreihe zu Roundnet zu bekommen und Informationen über mögliche Anpassungen der Unterrichtsreihe herauszuarbeiten.

8 Fazit und Ausblick

Das Ziel dieser Arbeit bestand darin, eine Unterrichtsreihe zur Einführung von Roundnet im Schulsport zu entwickeln, zu evaluieren und zu optimieren. Sportlehrer*innen sollte hiermit eine Hilfestellung für das Unterrichten der Sportart Roundnet geliefert und die Einführung der Sportart in der Schule erleichtert werden.

Hierfür wurde zu Beginn der Arbeit auf zentrale theoretische Aspekte von Roundnet wie die Spielidee, die Grundregeln und die grundlegenden Techniken eingegangen. Anschließend wurde Roundnet im schulischen Kontext analysiert. Dabei stellte sich heraus, dass Roundnet in Bezug auf den Bildungsplan und den (Doppel-)Auftrag des Schulsports in allen Klassenstufen passend und förderlich zum Einsatz kommen kann. Darüber hinaus ergeben sich durch das Spielen von Roundnet aus sportmotorischer sowie pädagogischer Perspektive vielfältige Chancen und Möglichkeiten. Insbesondere koordinative Fähigkeiten wie die Reaktionsfähigkeit und die Orientierungsfähigkeit werden im Roundnet stark gefördert, außerdem bieten der Fairplay-Charakter der Sportart, das selbstgeregelte Spiel ohne Schiedsrichter*in, der 360°-Spielmodus und das hohe Freizeitpotenzial starke Anreize für Schüler*innen und den Sportunterricht.

Im praktischen Teil der Arbeit wurde zu Beginn ein Vermittlungskonzept für die Unterrichtsreihe zur Einführung von Roundnet herausgearbeitet, das sich am Spielgemäßen Konzept nach Dietrich et al. (1982) orientiert. Anschließend wurde die weitere Planung und Entwicklung der Unterrichtsreihe dokumentiert und ein Überblick über die Unterrichtsreihe gegeben. Da in den Klassen fünf und sechs das Zielspiel „Zwei gegen Zwei“ ohne Einschränkungen für die meisten Schüler*innen aufgrund des geringeren motorischen Leistungsniveaus noch zu anspruchsvoll ist und hier ein spielerischer Ansatz sinnvoller erscheint, wurde die Unterrichtsreihe ausschließlich für die Klassen sieben bis zwölf konzipiert.

Schließlich wurde die Unterrichtsreihe an einem Gymnasium in Karlsruhe von vier Lehrpersonen in acht Klassen der Klassenstufen sieben bis zwölf mit 167 Schüler*innen durchgeführt. Im Anschluss wurde die Unterrichtsreihe mithilfe von Fragebögen für die teilnehmenden Schüler*innen und Lehrpersonen analysiert. Die Ergebnisse zeigen, dass die Unterrichtsreihe in der Praxis von den Lehrpersonen sehr positiv und von den Schüler*innen ebenfalls überwiegend positiv aufgenommen wurde. Signifi-

kante Gruppenunterschiede konnten zwischen den männlichen und weiblichen Teilnehmer*innen festgestellt werden – die Sportart Roundnet gefiel den Jungen signifikant besser als den Mädchen, das Spielen fiel den Jungen wesentlich leichter und sie fühlten sich tendenziell eher etwas unterfordert, während sich die Mädchen eher etwas überfordert fühlten. Außerdem wurden Unterschiede der zentralen Tendenz hinsichtlich der in der Freizeit durchgeführten Sportarten der Schüler*innen festgestellt. Die Schüler*innen, die in ihrer Freizeit keinen Sport trieben, beantworteten drei Fragen über die Sportart Roundnet signifikant negativer als die Schüler*innen, die in ihrer Freizeit Sport trieben. Besonders auffällig waren zudem die Ergebnisse der Lehrperson, die Roundnet als einzige Lehrperson im Vorhinein noch nicht kannte. Ihre Schüler*innen bewerteten die Unterrichtsreihe signifikant schlechter als die Schüler*innen der restlichen Lehrpersonen. Die gewonnenen Erkenntnisse über die Gruppenunterschiede wurden in die Unterrichtsreihe in ein neues Kapitel mit Informationen und Tipps für Lehrpersonen eingearbeitet.

Des Weiteren zeigten sich schlechtere Ergebnisse des Schüler*innenfragebogens sowie des Fragebogens für Lehrpersonen bezüglich des technischen und taktischen Lernzuwachses der Schüler*innen im Vergleich zu den restlichen Ergebnissen. Daraufhin wurden in der Unterrichtsreihe einige Änderungen vorgenommen, um den technischen und taktischen Lernzuwachs noch stärker zu fördern. So wurden in den Aufwärmphasen einige Übungen zum Ballgefühl angepasst oder neu eingefügt, und die Spielformen, die die Taktiken im Roundnet fokussieren, wurden so vereinfacht, dass sich die Schüler*innen stärker auf die taktischen Aspekte des Spiels fokussieren können. Letztlich wurden von den Lehrpersonen sowie von einigen Schüler*innen sinnvolle Änderungen, wie beispielsweise ein „fairer Aufschlag“ in den Spielformen, vorgeschlagen, die in die Unterrichtsreihe eingearbeitet wurden.

Zwei Lehrpersonen fragten im Laufe der Durchführung der Unterrichtsreihe nach einer Benotungsgrundlage für die Sportart Roundnet, da sie in der Regel nach Abschluss einer behandelten Sportart ihre Schüler*innen benoten müssten. Das zusätzliche Erstellen von Benotungsgrundlagen hätte jedoch den Rahmen dieser Arbeit gesprengt und könnte daher in fortführenden Forschungsarbeiten ausgearbeitet werden. Außerdem wurde die Unterrichtsreihe „nur“ für die Klassenstufen sieben bis zwölf konzipiert, für die niedrigeren Klassenstufen liegen bisher noch keine Konzepte vor. Diese Lücke

könnte durch weitere Arbeiten gefüllt werden, damit auch jüngere Schüler*innen einfacher an das Roundnet herangeführt werden können. Für die Unterrichtsreihe wurde ein Vermittlungskonzept gewählt, das sich hauptsächlich am Spielgemäßen Konzept orientiert. In zukünftigen Forschungsarbeiten könnten weitere Vermittlungskonzepte zur Einführung von Roundnet herangezogen werden, um erörtern zu können, welches Konzept sich am besten für die Vermittlung von Roundnet eignet.

Zusammengefasst ist mit dieser Arbeit eine Unterrichtsreihe mit hilfreichen zusätzlichen Materialien für Lehrpersonen entwickelt worden, die überwiegend positiv aufgenommen wurde und nach einer tieferen Analyse noch weiter angepasst und optimiert werden konnte. Die Arbeit zeigt Möglichkeiten zur Einführung von Roundnet im Schulsport auf und kann unterrichtenden Lehrpersonen den Schritt erleichtern, Roundnet im eigenen Sportunterricht einzuführen.

Literaturverzeichnis

Adams, S. (2017, 7. April). What Happened When Spikeball's $500,000 Shark Tank Deal Fell Apart. *Forbes*. Zugriff am 05.04.2022. Verfügbar unter: https://www.forbes.com/sites/susanadams/2017/04/07/what-happened-when-spikeballs-500000-shark-tank-deal-fell-apart/?sh=7552eff41b06

Bernhofer, F. (2021). *Roundnet - Spezifisches Training und Entwicklungen in der Trendsportart*. Zulassungsarbeit. Universität Regensburg, Regensburg.

Beutel, L. (2015). Spikeball: spielerische Koordinationsverbesserung. *Sport Praxis*, *56*(Sonderheft), 14–17.

Blume, D.-D. (1981). Kennzeichnung koordinativer Fähigkeiten und Möglichkeiten ihrer Herausbildung im Trainingsprozeß. *Wissenschaftliche Zeitschrift der DHfK Leipzig*, (22 (3)), 17.

Boal, K. (2020). *Roundnet spikes in popularity on campuses but faces COVID-19 challenges - Daily Bruin*. Zugriff am 15.06.2022. Verfügbar unter: https://dailybruin.com/2020/09/22/roundnet-spikes-in-popularity-on-campuses-but-faces-covid-19-challenges

Bortz, J. & Schuster, C. (2010). *Statistik für Human- und Sozialwissenschaftler. Limitierte Sonderausgabe* (Springer-Lehrbuch, 7. Aufl. 2010). Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg.

Bühner, M. & Ziegler, M. (2017). *Statistik für Psychologen und Sozialwissenschaftler* (Studium Psychologie, 2., aktualisierte und erweiterte Auflage). Hallbergmoos: Pearson Deutschland GmbH.

Conzelmann, A. (2011). *Persönlichkeitsentwicklung durch Schulsport. Theorie, Empirie und Praxisbausteine der Berner Interventionsstudie Schulsport (BISS)* (Hogrefe eLibrary, 1. Auflage). Bern, Göttingen: Verlag Hans Huber.

Dietrich, K., Dürrwächter, G. & Schaller, H.-J. (1982). *Die grossen Spiele* (Puttys pädagogische Paperbacks, Bd. 3, 3., teilw. ueberarb. u. erw. Aufl. mit 140 Abb). Wuppertal: Putty.

Greving, B. (2009). Messen und Skalieren von Sachverhalten. In S. Albers (Hrsg.), *Methodik der empirischen Forschung* (3., überarb. und erw. Aufl., S. 65–78). Wiesbaden: Gabler.

Güllich, A. & Krüger, M. (Hrsg.). (2013). *Sport. Das Lehrbuch für das Sportstudium* (Bachelor). Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg.

Heinle, S. (2019). *Entwicklung der kognitiv-reflexiven Kompetenzen des Bereichs „Spielen" in Klasse 9 mittels der Trendsportart Spikeball*. Dokumentation. Staatliches Seminar für Didaktik und Lehrerbildung (Gymnasium), Heilbronn.

Hirtz, P. (Hrsg.). (1988). *Koordinative Fähigkeiten im Schulsport. Vielseitig, variationsreich, ungewohnt* (2. Aufl.). Berlin: Volk und Wissen.

Hohmann, A., Lames, M. & Letzelter, M. (2014). *Einführung in die Trainingswissenschaft* (6., unveränderte Auflage). Wiebelsheim: Limpert Verlag.

Kmk.org. (2022, 26. April). *Übersicht Lehrpläne*. Zugriff am 26.04.2022. Verfügbar unter: https://www.kmk.org/dokumentation-statistik/rechtsvorschriften-lehrplaene/uebersicht-lehrplaene.html

Kraft, K. (2018). *Spikeball – Implementierung einer Trendsportart in den Sportunterricht*. Masterarbeit. Deutsche Sporthochschule Köln, Köln.

Lange, H. (Hrsg.). (2007). *Trendsport für die Schule* (Praxisbücher Sport, 1. Aufl.). Wiebelsheim: Limpert.

Lange, H. & Sinning, S. (Hrsg.). (2009). *Handbuch Sportdidaktik* (2., durchges. Aufl.). Balingen: Spitta-Verl.

Laßleben, A. (2009). *Trendsport im Schulsport. Eine fachdidaktische Studie* (Trend-SportWissenschaft, Bd. 13). Hamburg: Czwalina Verlag.

Loibl, J. (2006). *Basketball - genetisches Lehren und Lernen. Spielen - erfinden - erleben - verstehen* (Praxisideen Sportspiele, Bd. 5, 2., unveränd. Aufl.). Schorndorf: Hofmann.

Meinel, K. & Schnabel, G. (Hrsg.). (2007). *Bewegungslehre - Sportmotorik. Abriss einer Theorie der sportlichen Motorik unter pädagogischem Aspekt* (11., überarb. und erw. Aufl.). Aachen: Meyer & Meyer.

Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg. (2016). *Sport. Bildungsplan des Gymnasiums. Bildungsplan 2016.* Villingen-Schwenningen: Neckar-Verlag.

Mitchell, S. A., Oslin, J. L. & Griffin, L. L. (2013). *Teaching sport concepts and skills. A tactical games approach for ages 7 to 18* (3. Auflage). Champaign (USA): Human Kinetics.

Neuber, N. (2020). *Fachdidaktische Konzepte Sport. Zielgruppen und Voraussetzungen* (Springer eBook Collection). Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden; Imprint Springer VS.

Roth, K. & Kröger, C. (2011). *Ballschule. Ein ABC für Spielanfänger* (Praxisideen Sportspiele, Bd. 1, 4., komplett überarb. und erw. Aufl.). Schorndorf: Hofmann.

Roth, K., Kröger, C. & Memmert, D. (2007). *Ballschule Rückschlagspiele* (Praxisideen Sportspiele, Bd. 7, 2., unveränd. Aufl.). Schorndorf: Hofmann.

Roundnet Germany e.V. (2022). *Offizielle Regeln*. Zugriff am 17.03.2022. Verfügbar unter: https://roundnetgermany.de/offizielle-regeln/

Ruder, C. (2016, 22. März). Spikeball Hit Over $1m in Annual Revenue With 0 Full-Time Employees. *The Hustle*. Zugriff am 30.03.2022. Verfügbar unter: https://the-hustle.co/spikeball/

Saile, H. & Vollmer, B. (2008). *Doppelstunde Volleyball. Unterrichtseinheiten und Stundenbeispiele für Schule und Verein* (Reihe Doppelstunde Sport, Bd. 5). Schorndorf: Hofmann.

Sieger, P. (2019). Volleyball mal anders: zwei Sportarten - eine Philosophie (Teil 1). *Sportpraxis*, *60*(7/8), 59-63.

Söll, W. (2011). *Sportunterricht - Sport unterrichten. Ein Handbuch für Sportlehrer* (8., überarbeitete Auflage). Schorndorf: Hofmann.

Spikeball.com. (2021). *Spikeball - Our Story*. Zugriff am 30.03.2022. Verfügbar unter: https://spikeball.com/pages/about-us-spikeball

Teufel, J. (2020). *Konzepte der Sportspielvermittlung – Wie kann die Trendsportart Roundnet in der Schule eingeführt werden?* Zulassungsarbeit. Universität Regensburg, Regensburg.

Trunk, E. (2013). *Die große Limpert-Ballspielschule. Zielschussspiele erfolgreich lernen in Schule und Verein* (1. Aufl.). Wiebelsheim: Limpert.

Wagenschein, M. (1997). *Verstehen lehren. Genetisch - sokratisch - exemplarisch* (Pädagogische Bibliothek Beltz, Bd. 1, 11. Aufl.). Weinheim: Beltz.

Weineck, J. (2020). *Optimales Training. Leistungsphysiologische Trainingslehre unter besonderer Berücksichtigung des Kinder- und Jugendtrainings* (17., neu überarbeitete Auflage). Balingen: Spitta.

Wolff, H. (2020, 6. April). Roundnet: Vom Gartenspiel zur Trendsportart. *Magazin des unpopulären Sports*. Zugriff am 01.04.2022. Verfügbar unter: https://www.musma-gazin.de/news/642020/roundnet-vom-gartenspiel-zur-trendsportart

Wurzel, B. (2008). Was heißt hier "spielgemäß"? Ein Plädoyer für das "Taktik-Spiel-konzept" bei der Vermittlung von Sportspielen. *Sportunterricht*, *57*(11), 340–345.

Zote, J. (2019). *Complete Guide to the History of Spikeball*. Zugriff am 30.03.2022. Verfügbar unter: https://recreationinsider.com/spikeball/history-of-spikeball/

Anhang

I Fragebogen zur Unterrichtsreihe Roundnet für Schüler*innen

II Fragebogen zur Unterrichtsreihe Roundnet für Lehrpersonen

III Unterrichtsreihe zur Einführung von Roundnet im Schulsport für die Klassen 7 bis 12

IV Erklärung

I Fragebogen zur Unterrichtsreihe Roundnet für Schüler*innen

Goethe-Gymnasium Karlsruhe

Klasse:

Fragebogen zur Unterrichtsreihe Roundnet für Schüler*innen

Im Rahmen meiner Masterarbeit habe ich die in den letzten Wochen von euch durchgeführte Unterrichtsreihe zu Roundnet entwickelt und möchte diese mit eurer Hilfe noch verbessern. Dafür sollt ihr diesen Fragebogen bitte bestmöglich und ehrlich beantworten.

Angaben zur Person:

weiblich [ ] männlich [ ] divers [ ] Alter: _____

Welche Sportart machst du in deiner Freizeit? _____

Wie viel Sport machst du durchschnittlich in einer Woche?

< 1 Stunde [ ] 1 – 2 Stunden [ ] 3 – 4 Stunden [ ] > 4 Stunden [ ]

Zur Bewertung der folgenden Aussagen:

trifft voll zu	trifft eher zu	teils-teils	trifft eher nicht zu	trifft gar nicht zu
1	2	3	4	5

Bitte beantworte die folgenden Aussagen und Fragen, indem du an den entsprechenden Stellen ein Kreuzchen setzt.

A: Die Sportart Roundnet		**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Die Sportart Roundnet gefällt mir und macht mir Spaß.					
2	Roundnet spielen ist mir leichtgefallen.					
3	Ich kann grundlegende Spielregeln anwenden und erklären.					
4	Ich kann Konflikte in Spielsituationen mit Mit- und Gegenspieler*innen selbstständig lösen.					
5	Ich würde gerne weiter in meiner Freizeit Roundnet spielen.					
B: Die Unterrichtsreihe zu Roundnet						

1	Die Unterrichtsreihe zu Roundnet war gut aufgebaut und strukturiert.					
2	Die Heranführung an die Technik und Taktik im Roundnet hat mir gefallen.					
3	Ich habe hinsichtlich der Technik im Roundnet viel gelernt.					
4	Ich habe hinsichtlich der Taktik im Roundnet viel gelernt.					
5	Ich hatte viel Spaß in der Unterrichtsreihe zu Roundnet.					
6	Das Lerntempo in der Unterrichtsreihe war für mich 1 = zu schnell, 2 = eher zu schnell, 3 = genau richtig, 4 = eher zu langsam, 5 = zu langsam					
7	Bitte benote die Unterrichtsreihe insgesamt (1 = sehr gut bis 5 = mangelhaft)					
8	Das hat mir in der Unterrichtsreihe zu Roundnet am meisten Spaß (+) / am wenigsten Spaß (–) gemacht: **+** **–**					
Weitere Bemerkungen:						

Vielen Dank für deine Mitarbeit!

II Fragebogen zur Unterrichtsreihe Roundnet für Lehrpersonen

Goethe-Gymnasium Karlsruhe
Klassenstufe:

Fragebogen zur Unterrichtsreihe Roundnet für Lehrpersonen

Im Rahmen meiner Masterarbeit habe ich die in den letzten Wochen von Ihnen durchgeführte Unterrichtsreihe zu Roundnet entwickelt und möchte diese mit Ihrer Hilfe noch optimieren. Dafür sollten Sie diesen Fragebogen bitte bestmöglich und ehrlich beantworten.

Kannten Sie die Sportart Roundnet schon vor dem Projekt? Ja [ ] Nein [ ]

Zur Bewertung der folgenden Aussagen:

trifft voll zu	trifft eher zu	teils-teils	trifft eher nicht zu	trifft gar nicht zu
1	2	3	4	5

Bitte beantworten Sie die folgenden Aussagen und Fragen, indem Sie an den entsprechenden Stellen ein Kreuzchen setzen.

	A: Die Unterrichtsreihe zu Roundnet	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Die Unterrichtsreihe ist gut konzipiert und sinnvoll aufgebaut.					
2	Die Einheiten konnten auf Basis der Broschüre „Unterrichtsreihe zur Einführung von Roundnet im Schulsport“ gut umgesetzt werden.					
3	Das gewählte Vermittlungskonzept ist für die Einführung von Roundnet im Schulsport gut geeignet.					
4	Der zeitliche Rahmen der Doppelstunden ist gut kalkuliert.					
5	Im Hinblick auf die unterschiedlichen Lernvoraussetzungen der Schüler*innen war das Unterrichtsangebot angemessen.					
6	Die Schüler*innen zeigten in den Einheiten großes Interesse und Engagement.					
7	Die Schüler*innen hatten in den Einheiten eine hohe Bewegungszeit.					
8	Die Schüler*innen haben hinsichtlich der technischen Aspekte im Roundnet viel gelernt.					
9	Die Schüler*innen haben hinsichtlich der taktischen Aspekte im Roundnet viel gelernt.					
10	Bitte benoten Sie die Unterrichtsreihe insgesamt					

	(1 = sehr gut bis 5 = mangelhaft)					
11	Das hat mir an der Unterrichtsreihe am meisten (+) / am wenigsten (–) gefallen: **+** **–**					
B: Roundnet im Schulsport		**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Ich erachte die Implementierung von Roundnet in den Schulsport als sinnvoll.					
2	In welchen Klassenstufen erachten Sie Roundnet im Schulsport für besonders geeignet? (1 = Klasse 5-6; 2 = Klasse 7-8; 3 = Klasse 9-10; 4 = Kursstufe)					
3	Wo sehen Sie Chancen bzw. Vorteile von Roundnet im Schulsport?					
4	Wo sehen Sie Risiken bzw. Nachteile von Roundnet im Schulsport?					
Weitere Bemerkungen:						

Vielen Dank für Ihre Mitarbeit!

III Unterrichtsreihe zur Einführung von Roundnet im Schulsport

Im restlichen Teil des Anhangs befindet sich die entwickelte und überarbeitete Broschüre zur Einführung von Roundnet im Schulsport als separates Dokument.

Unterrichtsreihe zur Einführung von Roundnet im Schulsport

für die Klassen 7 bis 12

Inhaltsverzeichnis

1 Einführung ... 3

2 Rahmenbedingungen ... 4

2.1 Material ... 4

2.2 Raum ... 4

2.3 Anforderungen ... 4

2.4 Spielidee ... 4

2.5 Grundregeln ... 5

3 Vermittlungskonzept ... 8

4 Hinweise für Lehrpersonen ... 10

5 Sechs Doppelstunden für die Klassen 7 bis 12 ... 11

5.1 Stundenverlauf Doppelstunde 1: Roundnet kennenlernen und Ballgewöhnung ... 12

5.2 Stundenverlauf Doppelstunde 2: Ball passen ... 14

5.3 Stundenverlauf Doppelstunde 3: Ball schlagen ... 17

5.4 Stundenverlauf Doppelstunde 4: Verteidigung ... 20

5.5 Stundenverlauf Doppelstunde 5: Angriff ... 23

6 Technikleitfaden ... 28

6.1 Bereitschaftsstellung ... 28

6.2 Unteres Zuspiel ... 28

6.3 Oberes Zuspiel ... 29

6.4 Angriffsschlag am Netz ... 30

6.5 Angriffsschlag entfernt vom Netz ... 30

Literatur ... 32

Anhang ... 33

Aufbauanleitung des Roundnet-Sets ... 34

Roundnet Grundregeln ... 35

1 Einführung

Die Trendsportart Roundnet bietet für den Schulsport mit ihrem 360°-Modus eine spannende Abwechslung zu anderen Sportarten und eine neue Raumerfahrung. Die Grundtechniken sind schnell erlernbar, womit in großem Maße die Spielfähigkeit gefördert, schnelle Erfolgserlebnisse geschaffen und meist eine große Freude am Spiel garantiert wird. Die überwiegend geringen Vorerfahrungen der Schüler*innen schaffen ein homogenes Ausgangsniveau, außerdem ist die aktive Bewegungszeit im Roundnet hoch und der Fairplay-Gedanke bringt zusätzlich einen hohen sozialen Aspekt mit in den Unterricht. Der Unterricht kann zudem problemlos koedukativ realisiert werden. Die Flexibilität der Sportart durch die Spielmöglichkeit auf beliebigem Untergrund (Halle, Rasen, Sand etc.) bietet vielseitige Einsatz- und Anwendungsmöglichkeiten in der Schule und im Sportunterricht.

Diese Broschüre stellt eine Unterrichtsreihe zur Einführung von Roundnet im Schulsport mit sechs Doppelstunden und zusätzlichen Materialien für die Klassen 7 bis 12 zur Verfügung, die interessierten Lehrpersonen die Einführung von Roundnet im Schulsport erleichtern und als Hilfestellung und Anregung für den Unterricht dienen soll.

Das Ziel der Unterrichtsreihe ist die Entwicklung einer grundlegenden Spielfähigkeit in der Sportart Roundnet und das Erlernen der grundlegenden Techniken und Taktiken. Pro Doppelstunde wird der Fokus auf einen zentralen Aspekt von Roundnet, wie beispielsweise die Passtechnik oder die Verteidigungstaktiken, gesetzt. Dabei wird versucht, die technischen und taktischen Probleme, die zu Beginn häufig auftreten, durch vereinfachende Spielformen und passende Übungsformen zu bewältigen. Die Unterrichtseinheiten sollen den Spaß am Spiel fördern und zugleich schnelle, individuelle Leistungsfortschritte gewährleisten. Nach den Unterrichtseinheiten sollen die Schüler*innen befähigt sein, selbstorganisiert Roundnet zu spielen und die Regeln nach Bedarf für ein flüssiges Spiel anzupassen.

Roundnet ist in Deutschland weit verbreitet unter dem Namen „Spikeball“. Es gilt an dieser Stelle anzumerken, dass Roundnet der offizielle Name der Sportart ist, Spikeball ist der aktuell führende Hersteller der Sets. Es handelt sich bei dem Namen Spikeball um einen markenrechtlich geschützten Namen, während Roundnet in der offiziellen Kommunikation frei genutzt werden darf.

2 Rahmenbedingungen

2.1 Material

Für das Unterrichten von Roundnet im Schulsport sind mindestens ein Roundnet-Set pro vier Schüler*innen und ein Ball pro Schüler*in empfohlen. Sind nicht genügend Roundnet-Sets vorhanden, können zusätzlich Reifen, insbesondere zu Beginn, sehr gut als Netzersatz verwendet werden. Beim Einsatz von Reifen sollte darauf geachtet werden, dass die Bälle gut aufgepumpt sind, damit sie gut vom Boden abspringen. Allerdings sollten die Bälle auch nicht übermäßig aufgepumpt werden, da hier die Gefahr besteht, dass die Bälle ausleiern. Nach deutschem Roundnet-Regelwerk sollte der Ball auf einen Umfang von ca. 30cm aufgepumpt werden. Für die Unterrichtsreihe ist zudem ein Videoprojektor hilfreich, um den Schüler*innen inspirierende und motivierende Videos der Sportart zu präsentieren.
Im Anhang befindet sich eine Aufbauanleitung des Roundnet-Sets, die den Schüler*innen im Unterricht als Hilfestellung für dienen kann.

2.2 Raum

Roundnet kann prinzipiell auf jedem Untergrund gespielt werden, dabei sind Halle, Rasen und Sand die beliebtesten Spielorte. Für eine Klasse von 28 Schüler*innen werden mindestens sieben Roundnet-Sets benötigt – hier kann es in einem kleinen Hallendrittel schnell eng werden. Um dem entgegenzuwirken, gibt es beispielsweise die Möglichkeit, die Anzahl auf sechs Netze zu reduzieren und den restlichen Schüler*innen Beobachtungs- und Sicherheitsaufgaben (z.B. herumliegende Bälle einsammeln) zukommen zu lassen. Regelmäßige, ritualisierte Wechsel sind in dem Fall unverzichtbar, damit für jede*n Schüler*in genügend Bewegungszeit gewährleistet wird. Da bei vielen umherfliegenden Bällen eine gewisse Verletzungsgefahr besteht, empfiehlt es sich, eine „Stopp-Regel“ einzuführen. Wenn ein Ball einen anderen Aktionsbereich kreuzt, müssen die Spielenden sofort ihre Aktion unterbrechen und anschließend den unterbrochenen Spielzug wiederholen.

2.3 Anforderungen

Für die Einführung von Roundnet sind geringe Anforderungen vonnöten - das Kontrollieren eines Roundnet-Balls ist technisch weniger anspruchsvoll als z.B. das Kontrollieren eines Volleyballs, daher kommt es im Roundnet meist schnell zu einem flüssigen Spiel mit vielen Ballwechseln. Daher sollte der Einstieg für alle Schüler*innen der Klassen 7-12 möglich sein. Dennoch ist das Erlernen der Grundtechniken und das 360°-Spiel, bei dem Schnelligkeit und Reaktion eine bedeutende Rolle spielen, koordinativ anspruchsvoll. Vorerfahrungen aus Rückschlagsportarten wie Volleyball oder Tennis erleichtern erfahrungsgemäß den Einstieg ins Roundnet.

2.4 Spielidee

Gespielt wird Roundnet im 2 gegen 2 um ein rundes Netz herum mit einem kleinen Ball, der volley in der Luft gehalten und so auf und vom Netz geschlagen werden soll, dass das gegnerische Team den Ball mit maximal drei Kontakten nicht erfolgreich zurück auf das Netz spielen kann. Ziel ist es, als erstes Team 11, 15 oder 21 Punkte

zu erreichen. Gespielt wird im 360°-Modus, es existieren also keine Begrenzungen oder Spielfeldseiten, vorgegeben ist lediglich die Anfangsaufstellung.

2.5 Grundregeln

2.5.1 Spielformat

- Zu Beginn des Spiels stehen sich zwei Teams mit je zwei Spieler*innen kreuzweise gegenüber, das Netz befindet sich in der Mitte zwischen den Spieler*innen (Abb. 1).

Abb. 1: Aufstellung beim Aufschlag

- Nach dem Aufschlag versucht das gegnerische Team mit maximal drei abwechselnden Ballberührungen den Ball wieder auf das Netz zu schlagen (z.B. Annahme, Zuspiel, Schlag). Sobald der Ball das Netz berührt, ist das andere Team in Ballbesitz und muss wiederum versuchen, den Ball zu returnieren. Der Ball darf dabei nicht auf dem Netz liegen bleiben oder das Netz doppelt berühren.
- Wenn es dem gegnerischen Team nicht gelingt, den Ball zurück auf das Netz zu schlagen, bekommt das Team, das zuletzt das Netz getroffen hat, einen Punkt.
- Die Zählweise erfolgt mit dem Rally-Point-System - ein Punktgewinn kann durch beide Teams unabhängig vom Aufschlagsrecht erzielt werden.
- Ein Satz endet in der Regel bei 11, 15 oder 21 erspielten Punkten. Die Spiele müssen in der Regel mit zwei Punkten Unterschied gewonnen werden, hier kann es jedoch eine Obergrenze („Hard-Cap“) geben. Je nach Turniermodus variieren Gewinnsätze und Punkte.

2.5.2 Den Ball spielen

- Der Ball darf mit allen Körperteilen gespielt, jedoch nicht gefangen oder geführt werden.
  - Ausnahme: Beim ersten Kontakt eines Ballbesitzes ist das Führen des Balles erlaubt.
- Eine spielende Person darf den Ball nicht zwei Mal hintereinander berühren
  - Ausnahme: Beim ersten Kontakt eines Ballbesitzes darf der Ball verschiedene Körperteile gleichzeitig oder nacheinander berühren, wenn dies in einer Bewegung stattfindet. Diese Berührungen zählen als ein Kontakt.
- Randberührungen oder Doppelkontakte mit dem Netz führen zum Punkt für das Gegnerteam.
- Landet der Ball genau zwischen Netz und Rahmen und verändert dabei seine Flugrichtung, wird von einer „Pocket“ gesprochen. Während des Spiels werden „Pocket“-Bälle als normal geschlagene Bälle gewertet und das Spielgeschehen läuft weiter.

- Ein Schlag, bei dem der Ball vollständig auf dem Netz landet, anschließend gegen den Rand rollt und das Netz dann verlässt („Roll-Up“), ist im Spiel legal.

2.5.3 Aufschlag

- Beim Aufschlag müssen die Spieler*innen einen Abstand von 2,13m zum Netz haben, für Anfänger*innen wird jedoch ein geringerer Abstand, z.B. 1,5m zum Netz, empfohlen, um somit mehr Spielfluss zu gewährleisten.
- Die Aufschlagenden haben zwei Aufschlagversuche.
- Nach dem Aufschlag dürfen sich alle Spieler*innen frei um das Netz bewegen, das Spielfeld ist nicht begrenzt.
- Erzielt ein Team einen Punkt, schlägt es als Nächstes auf. Der*die Aufschlagende schlägt bis zum nächsten Punktverlust auf. Nach Punktgewinn nach eigenem Aufschlag wechselt das aufschlagende Team die Positionen, damit nicht mehrfach auf dieselbe annehmende Person aufgeschlagen wird.
- Beim Aufschlag wird eine seitliche Pocket oder ein Roll-Up als fehlerhafter Aufschlag gewertet.

2.5.4 Verstöße

- Eine Behinderung („Hinder“) findet statt, wenn der Zugang zum Ball für eine*n Spieler*in behindert wird oder der Ball während eines Ballwechsels vom gegnerischen Team berührt wird.
- Die Person, die eine mögliche Behinderung erfährt, hat die Wahl, das Spiel fortzusetzen oder abzubrechen. Möchte die Person die Behinderung anzeigen, sollte die Partie sofort mit dem Ausruf „Hinder“ unterbrochen werden.
- Um Verletzungen zu vermeiden, muss sich das verteidigende Team so positionieren, dass es das spielende Team nicht behindert. Absichtliche Behinderungen werden mit einem Punkt für das gegnerische Team geahndet.
- Jeder Körperkontakt mit dem Roundnet-Set während eines Ballwechsels führt zu einem direkten Punktverlust für dieses Team.
- Das Spiel wird ohne Schiedsrichter*in gespielt und basiert auf dem Fairplay-Gedanken. Kritische Situationen werden miteinander besprochen und es wird gemeinsam nach Lösungen gesucht. Bei Uneinigkeiten wird der Punkt in den meisten Fällen wiederholt.

2.5.5 Anmerkung zu den Grundregeln

Das gesamte deutsche Regelwerk kann unter https://roundnetgermany.de/offizielle-regeln/ aufgerufen werden. Besonders im Hinblick auf den Schulsport genügen allerdings die Grundregeln, weitere Regeln sind meist nicht relevant oder überfordern die Schüler*innen. Das Einbeziehen der „No-Hit Zone“, einer Zone um das Netz, die von der spielenden Person beim Schlagen des Balles nicht betreten werden darf, ist für Anfänger*innen nicht empfohlen, da diese den Spielfluss erheblich einschränkt und die Spielschwierigkeit erhöht. Das Regelwerk sollte außerdem je nach Klassenstufe und Leistungsniveau angepasst werden. Beispielsweise empfiehlt es sich, einen Pocket-Ball beim Aufschlag in den ersten Stunden nicht als Fehler zu ahnden, um einen besseren Spielfluss zu gewährleisten.

Im Anhang (II.) befindet sich eine kurze Zusammenfassung der Grundregeln, die als Regelplakat für den Sportunterricht genutzt werden kann.

3 Vermittlungskonzept

Die Unterrichtsreihe hat den Anspruch, in möglichst vielen Schularten und Klassenstufen durchgeführt werden zu können und gleichzeitig den unterschiedlichsten bildungspolitischen Vorgaben gerecht zu werden Beim Vergleich der verschiedener didaktischer Vermittlungskonzepte fällt auf, dass der Leitsatz „Spielen vor Üben“ in jedem Konzept erwähnt wird und eine wichtige Rolle spielt, um der Motivation und der Forderung der Schüler*innen nach Spielen gerecht zu werden (Saile & Vollmer, 2008). Es erscheint demnach sinnvoll, das Motto „Spielen vor Üben“ zentral in die Vermittlung von Roundnet zu integrieren. Des Weiteren sollten die allgemeinen methodischen Prinzipien und Leitsätze „vom Allgemeinen zum Speziellen“, „vom Leichten zum Schweren“, „vom Bekannten zum Unbekannten“ und „vom Einfachen zum Komplexen“ zur Geltung kommen. Zudem soll nach Saile und Vollmer (2008) die sportspielspezifische Spielfähigkeit die oberste Zielsetzung eines jeden Vermittlungsmodells sein, diesem Aspekt soll in der Vermittlung von Roundnet ebenfalls eine wichtige Bedeutung zukommen. Die Spielstruktur ist ein wichtiger Eckpfeiler für die Entwicklung eines Vermittlungsmodells. Diese ähnelt im Roundnet stark der Spielstruktur des Volleyballspiels (Abb. 2).

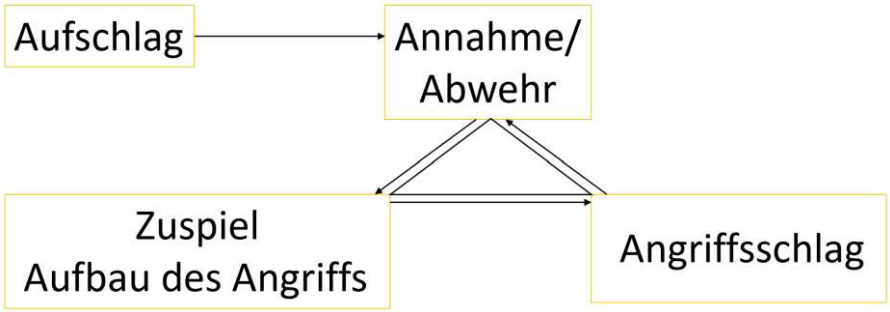


Abb. 2: Dreiecksspiel des Roundnet (mod. nach Saile und Vollmer,

Die Aufteilung in die Bereiche „Annahme / Abwehr“, „Zuspiel und Aufbau des Angriffs“ und „Angriffsschlag“ soll als charakteristische Spielstruktur der Sportart im Vermittlungsmodell Beachtung finden. Nach Söll (2011) gibt es „die eine, allein seligmachende Methode“ nicht, sondern vielmehr nur eine mehr oder weniger deutliche Anlehnung an ein bestimmtes Vermittlungsmodell. Allgemeine Ziele des Vermittlungsmodells sind neben der Entwicklung der Spielfähigkeit, taktische und motorische Kompetenzen im Roundnet alters- und leistungsgemäß zu entwickeln und zu fördern. Der Weg hierfür basiert auf einer Mischung verschiedener Spielvermittlungsmodelle mit dem Ziel, den optimalen, spielstruktur- und schulspezifischen Lehrweg aus Sicht des Autors für das Zielspiel Roundnet herauszuarbeiten (Saile & Vollmer, 2008, S. 15).

Das Spielgemäße Konzept (Dietrich, Dürrwächter & Schaller, 1982) bietet in der Vermittlung von Roundnet eine Vielzahl positiver Aspekte, vor allem die Grundstruktur mit den Haupt- und Nebenstraßen mit aufbauendem Spielniveau eignet sich für die Einführung von Roundnet ausgezeichnet. So können die Schüler*innen mit den Spielformen „1 mit 1“ und „1 gegen 1“ beginnen, und über vereinfachte „2 gegen 2“ Spielformen sukzessiv zur Endform des „2 gegen 2“ gelangen. Über die Nebenstraßen

können technische Aspekte wie das Zuspiel und der Angriffsschlag sowie taktische Aspekte des Angriffs und der Verteidigung thematisiert und eingeübt werden, jeweils als für die Schüler*innen sinnvolle und nachvollziehbare Wege, um ein höheres Niveau der Spielfähigkeit zu erlangen. Als Basis für die Koordination, Technik und Taktik werden die „Bausteine“ der Ballschule (Roth & Kröger, 2011) herangezogen, die die Themengebiete gut und übersichtlich untergliedern und gleichzeitig eine Grundlage für die Aufteilung der Nebenstraßen dienen kann. Zudem werden in der Unterrichtsreihe häufig Vergleichsmöglichkeiten und Wettbewerbe geschaffen. Ein spielgemäßes wird vor einem übungsgemäßen Vorgehen priorisiert, dennoch werden in angemessenem Umfang zielgerichtet übungsgemäße Elemente eingebaut, um dem technischen und taktischen Spiel Roundnet Rechnung zu tragen.

4 Hinweise für Lehrpersonen

Die Unterrichtsreihe wurde für die Klassenstufen 7 bis 12 konzipiert und kann koedukativ sowie nach Geschlechtern getrennt unterrichtet werden. Da der Leistungsstand der Schüler*innen zwischen den Klassen 7 bis 12 nicht einheitlich ist, enthalten die Einheiten bewusst eine Vielzahl an Variationen zum Vereinfachen und Erschweren der Übungs- und Spielformen. Hierdurch können und sollten die Aufgaben je nach Leistungsstand der Lernenden angepasst werden. Schüler*innen einer zwölften Klasse gelingen erfahrungsgemäß schnellere Fortschritte und sie haben ein höheres Leistungsniveau als Schüler*innen einer siebten Klasse. Daher können unterrichtende Lehrpersonen bei höheren Klassenstufen tendenziell etwas schneller mit den Übungs- und Spielformen voranschreiten und etwas früher erschwerende Variationen heranziehen. Dementsprechend sollte den Schüler*innen der unteren Klassenstufen eher etwas mehr Zeit eingeräumt werden und häufiger mit einfacheren Variationen der Übungs- und Spielformen begonnen werden.

Erfahrungen, Beobachtungen und Analysen nach Durchführungen der Unterrichtsreihe an einem Gymnasium zeigten, dass das Lerntempo der Mädchen durchschnittlich etwas langsamer ist als das der Jungen. Daher sollte das Unterrichtstempo insbesondere in den reinen Mädchen- und Jungenklassen entsprechend angepasst werden und Variationen zum Vereinfachen oder Erschweren entsprechend herangezogen werden.

Die Analysen zeigten weiter, dass die Sportart Roundnet und die Unterrichtsreihe zu Roundnet den Schüler*innen, die in ihrer Freizeit keinen Sport trieben, deutlich weniger gefiel und Spaß bereitete als den sportlicheren Schüler*innen. Daher sollten die unterrichtenden Lehrpersonen insbesondere die weniger sportlichen Schüler*innen ständig im Blick behalten und ihnen unterstützend und motivierend beim Lernprozess zur Seite stehen. Außerdem können durch den vermehrten Einsatz differenzierender Übungs- und Spielformen alle Schüler*innen auf ihrem individuellen Leistungsniveau gefördert werden und somit der Spaßfaktor und der Lernzuwachs bei allen Schüler*innen erhöht werden.

Zuletzt stellte sich heraus, dass Lehrpersonen, die sich im Vorhinein wenig mit der Sportart Roundnet auseinandersetzten, mehr Schwierigkeiten beim Unterrichten von Roundnet hatten als Lehrpersonen, die Roundnet bereits im Vorhinein kannten. Es empfiehlt sich daher für die unterrichtenden Lehrpersonen, sich mit der Sportart Roundnet im Vorhinein auseinanderzusetzen und sie im Optimalfall auch selbst zu erproben, um ein Gefühl für die Eigenarten der Sportart und hierdurch auch ein besseres Feingefühl in der Vermittlung zu bekommen.

5 Sechs Doppelstunden für die Klassen 7 bis 12

In der Unterrichtsreihe stehen zunächst die Spielformen „1 mit 1“ und „1 gegen 1“ sowie die Grundtechniken des unteren und oberen Zuspiels im Vordergrund. Darauf aufbauend wird das „2 mit 2“ und „2 gegen 2“ mit Fangen und Werfen sowie der Angriffsschlag entfernt vom Netz als zweite Grundtechnik eingeführt. Der Schlag kann anschließend im „2 gegen 2“ mit Fangen und Schlagen und schließlich auch im „2 gegen 2“ mit den eingeführten Grundregeln angewandt werden. Daraufhin wird vertieft auf die grundlegenden Angriffs- und Verteidigungstaktiken eingegangen. Abgeschlossen wird die Unterrichtsreihe mit einem Turnier im „2 gegen 2“ (Tabelle 1).

Tabelle 19: Übersicht über die Unterrichtseinheiten

Unterrichtseinheiten für die Klassen 7 bis 12	
Stunde	**Inhalt**
1. Doppelstunde	- Roundnet kennenlernen und Ballgewöhnung - Spiele 1+1 und 1:1
2. Doppelstunde	- Ball passen im unteren und oberen Zuspiel - Spiele 2+2 und 2:2 mit Fangen und Werfen
3. Doppelstunde	- Ball schlagen - Spiele 1+1, 1:1, 2:2 mit Fangen und Schlagen
4. Doppelstunde	- Verteidigung: Bereitschaftsstellung, Gegner*in spiegeln, Ball aus der Bewegung spielen - Spiel 2:2
5. Doppelstunde	- Angriff: Lücken finden, Schläge variieren, Zuspiel zum Netz - Spiel 2:2
6. Doppelstunde	- Schleifchenturnier - Spiel 2:2

5.1 Stundenverlauf Doppelstunde 1: Roundnet kennenlernen und Ballgewöhnung

Fokus der Einheit: Grundregeln und Spiel kennenlernen, Ballgefühl entwickeln

Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte	Organisatorische und methodische Hinweise
Einstieg	
Wie funktioniert das Spiel? Aufgebautes Set wird in die Mitte gestellt und in kurzer Murmelphase sollen Schülerinnen und Schüler (SuS) zu zweit überlegen, wie das Spiel funktionieren könnte. Highlightvideo zum Ansporn der SuS: (https://www.youtube.com/watch?v=f4Dc0wWnXtY) Im Anschluss Video (https://www.youtube.com/watch?v=T3vLN-KHUIQ&t=2s) zur Spielidee und den Grundregeln der Sportart Roundnet präsentieren.	Wenn einige SuS Roundnet bereits gespielt haben, kann das Spiel alternativ auch mit ihnen demonstriert und erklärt werden. Im Anhang sind die Grundregeln auf einem kleinen Regelplakat zusammengefasst.
Netze aufbauen Netzaufbau erklären (siehe Anhang I) und gemeinsam in 4er-Gruppen die Netze aufbauen.	
Knie abschlagen Die SuS versuchen, die Knie ihres Gegenübers abzuschlagen und währenddessen ihre eigenen Knie zu beschützen. Ein Punkt wird erzielt, wenn das Knie des Gegenübers berührt wird.	2er-Teams, nach jeder Runde Partner*in wechseln. 3-4 x 1 min Spielzeit Bei der Übung nehmen die SuS häufig die Bereitschaftsstellung (siehe Kap. 6) ein - die Grundposition im Roundnet, die im Spiel sehr oft eingenommen wird.
Zehnerle Zehn verschiedene Übungen zum Ballgefühl Bsp.: Ball hochspielen – ½ Drehung – Ball fangen; Ball hochspielen – klatschen – fangen; Ball hochspielen – hinsetzen – fangen; Ball hochspielen – hinterm Rücken klatschen – fangen; …	Ein Ball pro Schüler*in Variation: - Ball durchgängig hochhalten, anstatt ihn zu fangen
Hauptteil	
Spiel 2:2 mit Fangen und Werfen Die SuS spielen 2:2 mit den eingeführten Roundnet-Regeln, der Ball wird allerdings gefangen und aufs Netz geworfen. Mit Ball in der Hand darf nicht gelaufen werden. Mindestens zwei Ballkontakte pro Ballbesitz.	Die Netze werden gleichmäßig in der Halle verteilt. 4 SuS pro Netz Variationen: - der Ball wird nach dem Fangen aus der Hand gepasst bzw. geschlagen - der Ball darf nur 2-3s in der Hand gehalten werden

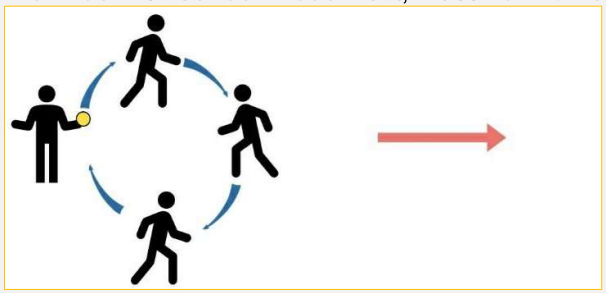
Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte	Organisatorische und methodische Hinweise
Unterrichtsgespräch Reflektion des Spiels. Ansprechen des Ballgefühls, das zu Beginn von zentraler Bedeutung ist.	
Ball hochhalten Jede*r Schüler*in hat einen Ball und versucht, den Ball so lange wie möglich durch direkt gespielte Pässe in der Luft zu halten.	2 Passarten: unteres Zuspiel und oberes Zuspiel (siehe Kap. 6) Variationen: - nur hohe/flache Pässe - nur unteres/oberes Zuspiel - nur starke/schwache Hand - abwechselnd mit starker und schwacher Hand - Bewegen im Raum und gleichzeitig Ball hochhalten
Ball hochhalten (zu zweit) Zwei SuS passen sich den Ball abwechselnd volley hin und her. *„Welchem Team fällt der Ball in einer vorgegebenen Zeit (2-3min) am wenigsten auf den Boden?“*	Variationen: - nur hohe/flache Pässe - nur unteres/oberes Zuspiel - nur starke/schwache Hand - abwechselnd mit starker und schwacher Hand - Bewegen im Raum und gleichzeitig Ball hochhalten
Schluss	
1 mit 1 mit drei Ballkontakten Gespielt wird 1 mit 1. Als Aufschlag wird der Ball auf das Netz geworfen. Das Ziel ist es, den Ball so lange wie möglich im Spiel zu halten. Dabei sind pro Ballbesitz max. 3 Ballkontakte erlaubt. Mindestens 2 Ballkontakte pro Ballbesitz. *„Welchem Team gelingt in einer vorgegebenen Zeit (z.B. 2-3min) die längste Serie, ohne dass der Ball den Boden berührt?“*	Netze und/oder Reifen verwenden. Variationen zum Vereinfachen: - der zweite Ballkontakt darf gefangen werden, anschließend anwerfen und schlagen Variationen zum Erschweren: - 3 verpflichtende Ballkontakte pro Ballbesitz - der Aufschlag wird auf das Netz geschlagen
1:1 Kaiserturnier 1 gegen 1 mit max. 3 Ballkontakten pro Ballbesitz. Als Aufschlag wird der Ball fair auf das Netz geworfen. Mindestens 2 Ballkontakte pro Ballbesitz. Nach jedem Spiel rotieren die Gewinner*innen nach oben, die Verlierer*innen nach unten.	z.B. 3 min Spielzeit Netze und/oder Reifen verwenden Variationen zum Vereinfachen: - der zweite Kontakt darf gefangen werden, dann anwerfen und schlagen Variationen zum Erschweren: - 3 verpflichtende Ballkontakte pro Ballbesitz - der Aufschlag darf ohne Einschränkungen geschlagen werden
Netzabbau	Die SuS bauen gemeinsam die Netze ab.

5.2 Stundenverlauf Doppelstunde 2: Ball passen

Fokus der Einheit: zielgerichtetes Passen des Balles im unteren und oberen Zuspiel

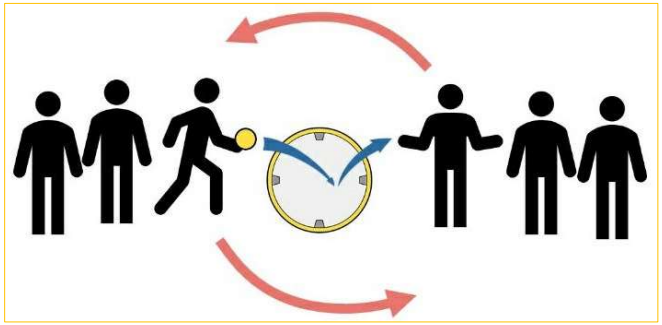
Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte	Organisatorische und methodische Hinweise
Einstieg	
Netze gemeinsam aufbauen	
Unterrichtsgespräch - die gelernten Grundregeln wiederholen - Stundenthema Ball passen im unteren und oberen Zuspiel	
Namenball Jedes Team spielt sich 2 Bälle innerhalb der Gruppe nach eigenem Anwurf im unteren oder oberen Zuspiel zu. Vor dem Pass muss der*die Mitspieler*in namentlich aufgerufen werden. Nach dem Pass wird der Ball gefangen (Sailer & Vollmer, 2008, S. 36).	6-8 SuS pro Team Variationen: - Ballanzahl variieren - nur unteres/oberes Zuspiel - den Ball bei Annahme erst hochspielen, dann fangen - nach Pass zur Wand sprinten / Liegestütze / 1 Drehung / … - Feldgröße variieren
Zehnerle Zehn verschiedene Übungen zum Ballgefühl Bsp.: Ball hochspielen – ½ Drehung – Ball fangen; Ball hochspielen – klatschen – fangen; Ball hochspielen – hinsetzen – fangen; Ball hochspielen – hinterm Rücken klatschen – fangen; …	Ein Ball pro Schüler*in Variation: - den Ball durchgängig hochhalten, anstatt ihn zu fangen
Hauptteil	
2 mit 2 Es wird miteinander Roundnet gespielt. Dabei wird gezählt, wie oft der Ball zwischen den Teams ohne Unterbrechung hin und her gespielt wird. Mindestens 2 Ballkontakte pro Ballbesitz. *„Welchem Team gelingt in einer vorgegebenen Zeit (2-3min) die längste Serie, ohne dass der Ball den Boden berührt?*	4 SuS pro Netz Variation zum Vereinfachen: - der Ball darf einmal gefangen werden Variation zum Erschweren: - 3 verpflichtende Ballkontakte

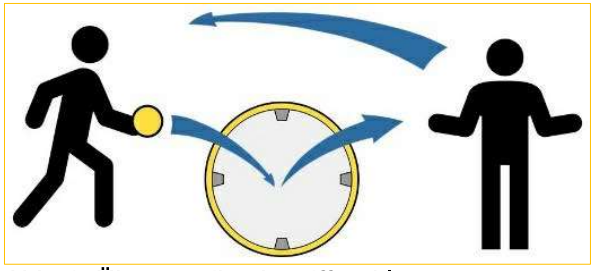
Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte	Organisatorische und methodische Hinweise
Kontrastübung zum Erlernen der richtigen Passtechnik (Teufel, 2021) „Spiele den Ball möglichst kontrolliert nach oben mit dem unteren Zuspiel. Variiere dabei deine Handhaltung und die Trefferfläche in der Hand. Probiere immer beide Extreme und dann einen für dich passenden Mittelweg“ - mit weit gespreizten Fingern vs. mit Fingern eng zusammen - mit stark angespannter Hand vs. mit lockerer Hand und Fingern - auf Kniehöhe vs. auf Brusthöhe - Kontakt mit Fingerspitzen vs. mit Handballen Anschließend werden die Erfahrungen im Plenum ausgetauscht und die korrekte Technik festgehalten (siehe Kap. 6)	Pro Schüler*in 1 Ball Technikknotenpunkte unteres/oberes Zuspiel: Bereitschaftsstellung Ballkontakt ca. auf Bauchnabelhöhe/ auf Stirnhöhe Ballberührung zwischen Handfläche und Fingern Finger leicht gespreizt und Hand locker angespannt Arm schwingt locker „durch den Ball“ durch
Partner-Pass-Challenge (Hart, 2015) Zwei SuS stellen sich mit einem Abstand von ca. 2-4m gegenüber auf und passen sich einen Ball abwechselnd zu. Um ein Level zu bestehen, müssen je nach Selbsteinschätzung 10 oder 20 Pässe in Folge gelingen - Level 1: direkte Pässe, Passform egal - Level 2: 2 Ballkontakte pro Person, Passform egal - Level 3: ein*e Partner*in oberes Zuspiel und ein*e Partner*in unteres Zuspiel - Level 4: Level 3 wiederholen, nur mit getauschten Rollen - Level 5: eigene Challenge überlegen	2er-Gruppen, pro Gruppe 1 Ball Anwendung der erlernten Passtechnik Variationen: - Abstand verringern/vergrößern - Bodenkontakt zwischen den Pässen erlauben

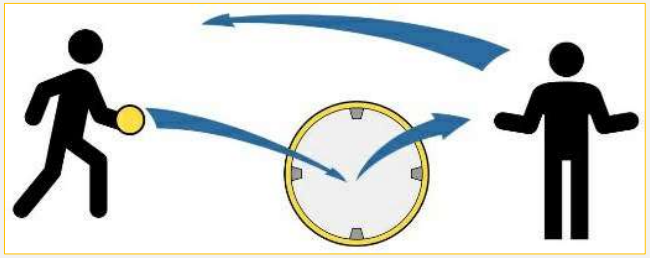
Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte	Organisatorische und methodische Hinweise
Staffelspiel *„Welcher Gruppe gelingt es zuerst, den Ball in festgelegter Reihenfolge von einer Seite der Halle auf die andere Seite zu passen, ohne dass der Ball den Boden berührt?“* 2 Ballkontakte pro Person. Wenn der Ball auf den Boden fällt, muss von vorne begonnen werden.  Abb. 3: Staffelspiel Abb. 4: Legende	4er-Gruppen, pro Gruppe 1 Ball Variationen zum Vereinfachen: - Gruppengröße verringern - keine festgelegte Passreihenfolge - Spielschwächere dürfen Ball nach Annahme fangen - nach Bodenkontakt weiterspielen - *„wer hatte die wenigsten Bodenkontakte in einem Durchgang?“* Variationen zum Erschweren: - mind. eine Person darf nur mit der schwächeren Hand passen
Schluss	
2:2 mit Fangen und Schlagen Kaiserturnier 2:2 mit den bekannten Roundnet-Regeln, der Ball muss allerdings gefangen werden. Anschließend Passen bzw. Schlagen aus der Hand. Mindestens 2 Ballkontakte pro Ballbesitz. Mit Ball in der Hand darf nicht gelaufen werden. Der Aufschlag wird fair auf das Netz gespielt.	4 SuS pro Netz, 5 Minuten pro Spiel Variation zum Vereinfachen: - 2:2 mit Fangen und Werfen Variationen zum Erschweren: - der Ball darf max. 2-3 Sek. in der Hand gehalten werden - nur der zweite Ballkontakt darf gefangen werden - 3 verpflichtende Ballkontakte pro Ballbesitz - 2:2 ohne Einschränkungen - der Aufschlag darf ohne Einschränkungen geschlagen werden
Netzabbau	

5.3 Stundenverlauf Doppelstunde 3: Ball schlagen

Fokus der Einheit: Wie schlage ich den Ball?

Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte	Organisatorische und methodische Hinweise
Einstieg	
Netze gemeinsam aufbauen	
Ball hochhalten Jede*r Schüler*in hat einen Ball und versucht, den Ball so lange wie möglich durch direkt gespielte Pässe in der Luft zu halten.	Variationen: - nur hohe/flache Pässe - nur unteres/oberes Zuspiel - nur starke/schwache Hand - abwechselnd mit starker und schwacher Hand - Bewegen im Raum und gleichzeitig Ball hochhalten
Rundlauf mit 3 Ballkontakten Es wird Rundlauf (ähnlich wie im Tischtennis) gespielt. Dazu stellen sich jeweils 3 SuS auf zwei gegenüberliegenden Seiten des Netzes auf. Der Aufschlag wird fair auf das Netz gespielt, die gegenüberstehende Person muss den Ball mit 2-3 Ballkontakten zurück auf das Netz schlagen usw. Lässt eine Person den Ball auf den Boden fallen, bekommt sie einen Minuspunkt, die Person, die den Punkt „erzielt“ hat, bekommt einen Pluspunkt. Nachdem man den Ball aufs Netz geschlagen hat, stellt man sich auf der anderen Seite des Netzes hinten an. Die Person, die einen Fehler macht, darf den nächsten Ball aufschlagen.  Abb. 5: Rundlauf	6 SuS pro Netz Variationen zum Vereinfachen: - zu Beginn „gemeinsamer“ Rundlauf ohne Punkte mit dem Ziel, den Ball so lange wie möglich im Spiel zu halten - der Ball darf gefangen werden, anschließend anwerfen und schlagen Variationen zum Erschweren: - 3 verpflichtende Ballkontakte pro Ballbesitz - maximal 2 Ballkontakte - der Aufschlag darf ohne Einschränkungen geschlagen werden

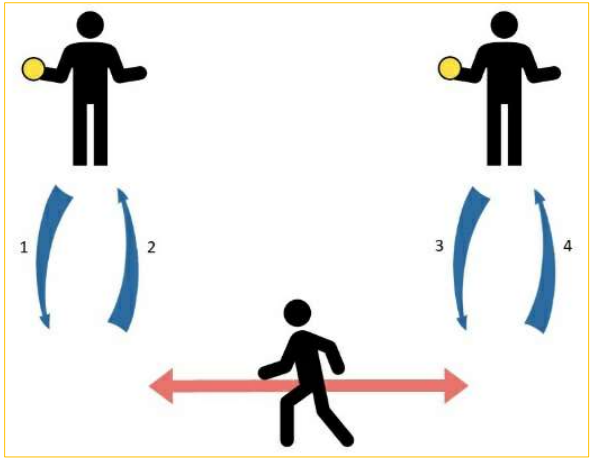
Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte	Organisatorische und methodische Hinweise
Mobilisieren und Kräftigen Lehrer*in oder SuS geben Übungen vor und korrigieren	Fokus im Hinblick auf das Schlagen auf Arme und Schultern setzen. Kräftigung mit höherer Intensität
Theorie: Wie schlage ich den Ball? (siehe Kap. 6) Entfernt vom Netz: Ausholbewegung der Schlaghand nach hinten-oben Maximale Beschleunigungen Hüfte-Schulter-Arm-Handgelenk Schlag mit flacher Hand, Ballkontakt zwischen Handfläche und Fingern Arm schwingt „durch den Ball“ in Schlagrichtung Der Schlag am Netz (siehe Kap. 6) ist eine fortgeschrittene Schlagtechnik. Es empfiehlt sich, diese zu Beginn eher nicht zu thematisieren und den Schlag entfernt vom Netz zu fokussieren.	
Hauptteil	
Methodische Übungsreihe zum Schlagen SuS stehen sich gegenüber, eine Person führt einen Schlag aus mit einem halben Meter Entfernung zum Netz. Partner*in fängt den Ball und wirft ihn zurück. 1. Ball selbst flach anwerfen und schlagen 2. Ball selbst hoch anwerfen und schlagen 3. Schlag nach Anwurf von Partner*in 4. Ball drei Mal hochhalten und schlagen  Abb. 6: Übungsreihe Angriffsschlag	Zu zweit an ein Netz oder Reifen 10 Schläge pro Person Variationen: - wenn möglich, den Ball direkt zurück passen - Anwurf von Partner*in aus verschiedenen Winkeln von der Seite und Schlag gegen die Wand

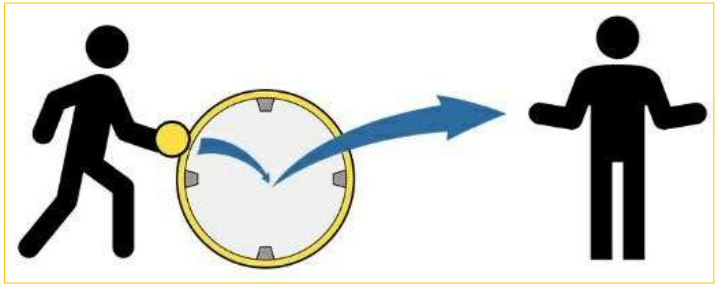
Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte	Organisatorische und methodische Hinweise
1 mit 1 mit 3 Ballkontakten Gespielt wird 1 mit 1 Roundnet mit 3 Kontakten. Der Aufschlag wird normal aufs Netz geschlagen. Der Ball soll „fair“ auf die Person gegenüber geschlagen werden mit dem Ziel eines möglichst langen Ballwechsels. Mindestens 2 Ballkontakte pro Ballbesitz.	Netze und/oder Reifen verwenden Zu zweit an ein Netz oder Reifen Variationen zum Vereinfachen: - der zweite Kontakt darf gefangen werden, dann anwerfen und schlagen Variationen zum Erschweren: - max. zwei Ballkontakte pro Ballbesitz - 3 verpflichtende Ballkontakte pro Ballbesitz
1:1 mit 3 Ballkontakten Gespielt wird 1 gegen 1 mit drei Kontakten. Der Aufschlag wird fair auf das Netz gespielt. Mindestens 2 Ballkontakte pro Ballbesitz.	Zu zweit an ein Netz oder Reifen Variationen zum Vereinfachen: - der zweite Kontakt darf gefangen werden, dann anwerfen und schlagen Variationen zum Erschweren: - max. 2 Ballkontakte pro Ballbesitz - 3 verpflichtende Ballkontakte pro Ballbesitz - Spielfeld in 2 Hälften teilen, Ball darf nur auf die andere Seite geschlagen werden
Schläge aus verschiedenen Distanzen Ball selbst anwerfen und aus 1m, 1.5m, 2m Entfernung zum Netz schlagen. Partner*in spielt den Ball direkt zurück, wenn möglich. Jeweils 8 Schläge pro Distanz, anschließend Partner*inwechsel  Abb. 7: Schläge aus verschiedenen Distanzen	Zu zweit an ein Netz oder Reifen Beim Schlagen auf die seitliche Schrittstellung achten. Je weiter entfernt vom Netz geschlagen wird, desto höher sollte der Ball getroffen werden, um die Trefferwahrscheinlichkeit zu erhöhen. Variation: - Anwurf von Partner*in

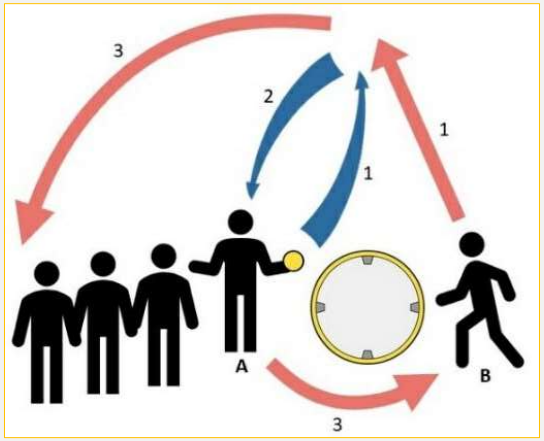
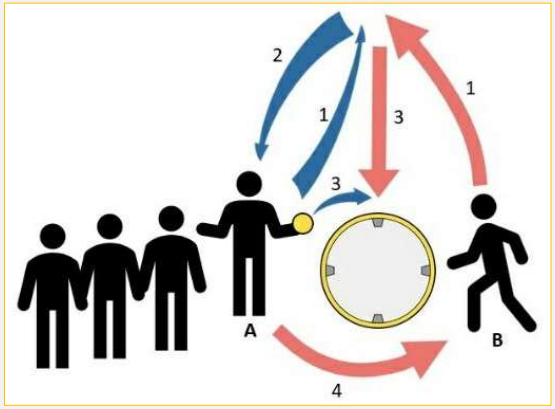
Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte	Organisatorische und methodische Hinweise
Schluss	
2:2 mit Fangen und Schlagen Kaiserturnier 2:2 mit den bekannten Roundnet-Regeln. Der Ball darf pro Ballbesitz einmal gefangen werden. Der Ball muss nach Anwurf von Partner*in direkt auf das Netz geschlagen werden. Der Aufschlag wird fair aufs Netz gespielt. Mindestens 2 Ballkontakte pro Ballbesitz.	5min pro Spiel Gewinner*innenteam rotiert nach rechts, Verlierer*innenteam nach links. Variation zum Vereinfachen: - Ball darf zweimal pro Ballbesitz gefangen werden Variation zum Erschweren: - 2:2 ohne Einschränkungen - 3 verpflichtende Ballkontakte pro Ballbesitz - der Aufschlag darf ohne Einschränkungen geschlagen werden
Sicherung - Wiederholen der Technikknotenpunkte beim Schlagen	
Netzabbau	

5.4 Stundenverlauf Doppelstunde 4: Verteidigung

Fokus der Einheit: grundlegende Elemente der Verteidigung kennenlernen: Bereitschaftsstellung, Gegner*in spiegeln, Ball aus der Bewegung spielen

Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte	Organisatorische und methodische Hinweise
Einstieg	
Netze gemeinsam aufbauen	
Spiegeln 4 Personen stehen im X um ein Set mit 2,13m Entfernung. Eine Person gibt die Bewegung vor, alle anderen machen diese nach (Rund um Laufen, Set berühren, hinlegen etc.).	4 x 1 min, hohe Intensität fordern
3 Spieler*innen und 2 Bälle Die beiden Zuspieler*innen werfen abwechselnd einen Ball in den freien Raum. Der*die Läufer*in bewegt sich vor den Zuspieler*innen im Abstand von 2-3m hin und her und muss den Ball zu den Zuspieler*innen zurückpassen. Die Zuspieler*innen beginnen mit günstigem Zuspiel, werfen allmählich absichtlich ungenau und steigern das Tempo  Abb. 8: 3 Spieler*innen und 2 Bälle	3er-Gruppen mit 2 Bällen 6 x 1 min, Partnertausch Variationen: - Ball hoch zurückspielen - links nur mit der linken Hand und rechts nur mit der rechten Hand zurückspielen - Distanz variieren

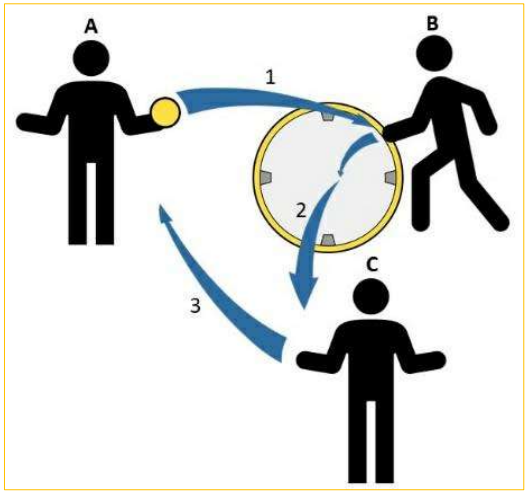
Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte	Organisatorische und methodische Hinweise
Hauptteil	
Unterrichtsgespräch zum Stundenthema *„Was könnt ihr im Roundnet tun, um den Ball verteidigen zu können?“* - in Bereitschaftsstellung sein, um schnell reagieren zu können - schnell reagieren und den geschlagenen Ball erlaufen - den Ball aus der Bewegung spielen können - aufmerksam sein, wohin die Gegner*innen den Ball schlagen können - Antizipieren, auf welche Seite vom Netz der Ball gepasst wird und entsprechend auf die gegenüberliegende Seite bewegen, da der Ball von einer Seite nur auf die andere Seite geschlagen werden kann □ Gegner*innen spiegeln!	
2:2 mit Fangen und Werfen Spiel mit normalen Roundnet-Regeln, der Ball darf bei jedem Kontakt gefangen und auch auf das Netz geworfen werden. Mit dem Ball in der Hand darf nicht gelaufen werden.	Variationen zum Erschweren: - Ball darf max. 2/3 Sekunden in der Hand gehalten werden - der Ball muss nach Pass von Partner*in direkt auf das Netz geschlagen werden (ohne den Ball zu fangen) - nur der zweite Ballkontakt darf gefangen werden - 3 verpflichtende Ballkontakte pro Ballbesitz
Richtig stehen Ein*e Schüler*in steht am Netz und wirft einen Ball auf das Netz. Der*die Verteidiger*in steht ca. 2m vom Netz entfernt und versucht, den Ball zu fangen. Zu Beginn einfache Bälle, zunehmend schwierigere Bälle spielen und den Wurfwinkel leicht variieren.  Abb. 9: Richtig stehen	Zu zweit ein Netz oder Reifen Variationen: - Ball muss von Verteidiger*in erst hochgespielt und dann gefangen werden - Ball direkt im hohen Bogen zurückspielen - Ball wird auf das Netz geschlagen anstatt geworfen

Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte	Organisatorische und methodische Hinweise
Verteidigung „langer Ball“ A und B stehen sich am Netz gegenüber. A wirft einen hohen Ball weg vom Netz, B muss den Ball erlaufen und direkt zu A zurück passen. Anschließend stellt sich A an die Position von B und B stellt sich in der Schlange an.  Abb. 10: Verteidigung langer Ball	4-5er Gruppen Variation: B läuft nach dem Pass direkt zum Netz und muss den von A gepassten Ball auf das Netz schlagen. Anschließend stellt sich A an die Position von B und B stellt sich in der Schlange an.  Abb. 11: Verteidigung langer Ball Variation
Schluss	
2:2 Kaiserturnier Roundnet 2:2 mit den bekannten Regeln. Der Aufschlag wird fair auf das Netz gespielt.	5min pro Spiel Taktische Hinweise geben, insbesondere Spiegeln der Gegner*innen ansprechen. Variationen: - 5 Punkte in Folge schlägt Spieler*in A auf Spieler*in B auf Verteidigung kann sich besser absprechen und einstellen. Anschließend schlägt B auf A auf etc. - 2:2 mit Fangen und Schlagen - der Aufschlag darf ohne Einschränkungen geschlagen werden - mind. 2 Ballkontakte pro Ballbesitz
Netzabbau	

5.5 Stundenverlauf Doppelstunde 5: Angriff

Fokus der Einheit: grundlegende Elemente des Angriffs kennenlernen: Lücken finden, Schläge variieren, Zuspiel zum Netz

Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte	Organisatorische und methodische Hinweise
Einstieg	
Netze gemeinsam aufbauen	
Zehnerle Zehn verschiedene Übungen zum Ballgefühl Bsp.: Ball hochspielen – ½ Drehung – Ball fangen; Ball hochspielen – klatschen – fangen; Ball hochspielen – hinsetzen – fangen; Ball hochspielen – hinterm Rücken klatschen – fangen; …	Ein Ball pro Schüler*in Intensiv gestalten, damit der Kreislauf der SuS hochgefahren wird Variation: - den Ball durchgängig hochhalten, anstatt ihn zu fangen
2:2 mit Fangen und Schlagen Spiel mit normalen Roundnet-Regeln. Der Ball wird jedoch nicht direkt gespielt, sondern gefangen. Der Schlag auf das Netz muss jedoch direkt volley nach einem Zuwurf erfolgen. Mit dem Ball in der Hand darf nicht gelaufen werden. Mindestens zwei Ballkontakte pro Ballbesitz.	4 Spieler*innen pro Netz Variationen zum Erschweren: - Ball darf max. 2/3s in der Hand gehalten werden - nur der zweite Ballkontakt darf gefangen werden
Unterrichtsgespräch zum Stundenthema Wie erreiche ich einen erfolgreichen Angriff? - Lücken finden → Ball so passen, dass in freien Raum geschlagen werden kann - Schläge passend variieren → starker Schlag, Drop Shot etc. - Zuspiele (Sets) sollten in Richtung Netz gespielt werden, damit einfacher und variabler abgeschlossen werden kann	

Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte	Organisatorische und methodische Hinweise
Hauptteil	
Schlagübung Zu dritt an ein Netz bzw. Reifen. A wirft den Ball ans Netz, wo B den Ball abwechselnd als Drop Shot (leichter, kurzer Schlag) und als starken Angriffsschlag schlagen muss. C versucht, den Ball zu fangen und wirft ihn zu A zurück  Abb. 12: Schlagübung	Variationen: - C spielt sich Ball erst selbst zu und wirft ihn dann zu A - C passt den Ball direkt zu A
Lass‘ sie laufen Gespielt wird 2:2. Ziel ist es, den Ball in den freien Raum zu schlagen. Der Ball wird fair aufs Netz geworfen, das angreifende Team muss den Ball mit zwei Ballkontakten aufs Netz schlagen. Wenn die Verteidigung sich bewegen muss, um den Ball zu fangen, bekommt das angreifende Team einen Punkt, ansonsten das verteidigende Team. Nach jedem Ballwechsel tauschen die Angreifer ihre Rollen (Annahme und Schlag), angreifendes und verteidigendes Team wechselt nach 6 Versuchen	4 Spieler*innen pro Netz Beim Angriff kommt es darauf an, den Ball in den freien Raum zu schlagen. Dafür sind Bewegung zum Netz und Zuspiel in Richtung Netz sehr wichtig. Nach der Annahme sollte sich der*die Angreifer*in direkt zum Netz bewegen, um schlagbereit zu sein und den Ball in den freien Raum schlagen zu können. Das Zuspiel sollte in Richtung des Netzes erfolgen.

Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte	Organisatorische und methodische Hinweise
Team Taktik Challenge (Hart, 2015) Der Ball wird fair auf das Netz geworfen, das angreifende Team hat Aufgaben mit verschiedenen Levels. 5 Versuche pro Team, bei mind. 3 Erfolgen □ nächstes Level Level 1: 3 Ballberührungen. Schlagt den Ball so, dass er von der Verteidigung nicht gefangen werden kann. Level 2: 3 Ballberührungen. Schlagt einen Drop Shot, der nicht weiter als 30cm vom Netz entfernt landet Level 3: 2 Ballberührungen. Schlagt den Ball so, dass er von der Verteidigung nicht gefangen werden kann Level 4: 3 Ballberührungen, nur mit der schwächeren Hand. Schlagt den Ball so, dass er von der Verteidigung nicht gefangen werden kann. Level 5: 3 Ballberührungen. Erfolg für den Angriff, wenn der Verteidigung anschließend keine zwei Ballkontakte gelingen	4 Spieler*innen pro Netz In dieser Übung darf sich die Verteidigung bewegen.
Schluss	
2:2 Roundnet Kaiserturnier Roundnet 2:2 mit den bekannten Regeln. Der Aufschlag wird fair auf das Netz gespielt.	Taktische Hinweise geben, insbesondere Zuspiel zum Netz und Schlagvariationen ansprechen Variationen zur Vereinfachung: - 2:2 mit Fangen und Schlagen (durch Vereinfachung können vermehrt die taktischen Aspekte beachtet werden) Variationen zum Erschweren: - mindestens 2 Ballkontakte pro Ballbesitz - 3 verpflichtende Ballkontakte pro Ballbesitz - Der Aufschlag darf ohne Einschränkungen geschlagen werden
Netzabbau	

5.6 Stundenverlauf Doppelstunde 6: Schleifchenturnier

Fokus der Einheit: Spiel 2:2

Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte	Organisatorische und methodische Hinweise
Einstieg	
Netze gemeinsam aufbauen	
Roundnet Tabata (Hart, 2015) - unteres Selbstzuspiel (nur stärkere Hand) - 10s Pause - Unterarmstütz, abwechselnd den vor sich liegenden Ball mit linker und rechter Hand berühren - 10s Pause - unteres Selbstzuspiel (nur schwächere Hand) - 10s Pause - Hampelmann - 10s Pause - unteres Selbstzuspiel (abwechselnd rechts, links) - 10s Pause - Burpees - 10s Pause - Oberes Selbstzuspiel (Hand egal) - 10s Pause - Superman (bäuchlings, Arme und Beine ausstrecken), währenddessen den Ball zwischen linker und rechter Hand hin- und herrollen	8 Übungen mit jeweils 30s Aktivität, 10s Pause Die SuS verteilen sich gleichmäßig in der Halle Für die Tabata-Intervalle gibt es passende Musik auf allen gängigen Musikplattformen
Hauptteil	
2:2 Schleifchenturnier In der ersten Runde werden die Spieler*innen in Paaren zugelost (z.B. mit Losapp, Namenszetteln, Karten ziehen). Gespielt wird 2:2 mit den bekannten Roundnet-Regeln. Für einen Sieg bekommen die SuS ein Schleifchen, das sie sich z.B. an den Schuh binden können. Ab der zweiten Runde sollten sich die SuS in Vierergruppen mit gleicher Schleifchenanzahl zusammenfinden, in ihrer Gruppe die Paarungen losen (z.B. mit „Schere, Stein, Papier) und das nächste Spiel spielen. Wer am Ende die meisten Schleifchen hat, gewinnt das Turnier.	Spiele bis 11 Alternativ zu Schleifchen können auch Punkte verteilt werden: Sieg 2 Punkte; knappe Niederlage (z.B. 3 oder weniger Punkte Differenz) ein Punkt

Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte	Organisatorische und methodische Hinweise
Schluss	
Unterrichtsgespräch Reflektion der Sportart Roundnet - Meinungen zu Roundnet einholen - „Was unterscheidet Roundnet von anderen Sportarten?“	
Netzabbau	

6 Technikleitfaden

6.1 Bereitschaftsstellung

Die Bereitschaftsstellung ist die Grundposition im Roundnet. Sie ermöglicht es, schnell und flexibel zu reagieren. In der Bereitschaftsstellung stehen die Füße etwas breiter als schulterbreit und die Knie sind leicht gebeugt. Der Oberkörper ist etwas abgesenkt und das Gewicht lastet auf den Fußballen. Die Hände sind auf Brusthöhe und reaktionsbereit (Abb. 13).

Technikknotenpunkte:

- Füße etwas breiter als schulterbreit
- Knie leicht gebeugt
- Hände reaktionsbereit auf Brusthöhe

Abb. 13: Bereitschaftsstellung

6.2 Unteres Zuspiel

Die spielende Person begibt sich vor dem Pass in die Bereitschaftsstellung, die Augen fixieren den Ball und der Körper richtet sich in Richtung des Passziels aus. Der Ellenbogen ist ca. 90° gebeugt und die Handfläche zeigt nach oben. Die Passbewegung wird schließlich aus den Beinen durch eine leichte Streckung nach vorne oben initiiert und die Hand bewegt sich zum Passen leicht nach oben in Spielrichtung. Der Ballkontakt erfolgt ca. auf Bauchnabelhöhe, dabei wird der Ball mit der Mitte der Hand auf Höhe der Handwurzel zwischen den Fingern und der Handfläche gespielt. Die Finger sind leicht gespreizt, bilden eine leichte Schale und sind locker angespannt (wie bei einem „High Five“). Die Bewegung wird bis zur Streckung der Beine weitergeführt und der Arm schwingt locker „durch den Ball“ durch (Abb. 14) (Bernhofer, 2021).

Technikknotenpunkte:

- Bereitschaftsstellung
- Ballberührung zwischen Handfläche und Fingern
- Finger leicht gespreizt und Hand locker angespannt
- Arm schwingt locker „durch den Ball“ durch

Abb. 14: Unteres Zuspiel

6.3 Oberes Zuspiel

Die spielende Person begibt sich wie beim unteren Zuspiel in die Bereitschaftsstellung, die Augen fixieren den Ball und der Körper richtet sich in Richtung des Passziels aus. Allerdings richtet sich der*die Spieler*in hier so aus, dass der Ball theoretisch auf dem Kopf landen würde. Die Hand wird vor das Gesicht geführt und die Handfläche zeigt zum Ball. Die Passbewegung wird auch hier aus den Beinen durch eine leichte Streckung nach vorne-oben initiiert. Der Ballkontakt erfolgt etwas über Kopfhöhe, dabei wird der Ball mit der Handmitte mit leicht gespreizten Fingern und locker angespannter Hand durch eine Bewegung nach vorne-oben gespielt. Die Bewegung wird bis zur Streckung der Beine weitergeführt und der Arm schwingt locker „durch den Ball“ durch (Abb. 15).

Technikknotenpunkte:

- Bereitschaftsstellung
- Ballberührung zwischen Fingern und Handfläche
- Finger leicht gespreizt und Hand locker angespannt
- Arm schwingt locker „durch den Ball“ durch

Abb. 15: Oberes Zuspiel

6.4 Angriffsschlag am Netz

Die spielende Person richtet sich am Netz so aus, dass sich die Schulterachse parallel zur beabsichtigten Schlagrichtung befindet. Der Füße positionieren sich schulterbreit nahe am Netz, die Beine sind leicht gebeugt und der Oberkörper senkt sich über das Netz. Für die Ausholbewegung wird der Ellenbogen des Schlagarms auf Schulterhöhe angehoben, der Unterarm bleibt vorerst angewinkelt und locker. Zum Schlag wird der Ellenbogen explosiv abgesenkt, die Hand folgt ihm wie ein Pendel, bis der Arm bei der Ballberührung knapp über dem Netz vollkommen gestreckt ist. Das Handgelenk beginnt kurz vor dem Treffzeitpunkt mit einer Klappbewegung von einer Überstreckung über die gerade Stellung beim Ballkontakt bis zur Beugung. Der Berührpunkt des Balles sind die Finger. In der Endphase schwingt der Arm in der Pendelbewegung weiter durch, die Schulterachse sollte dabei waagerecht bleiben (Abb. 16) (Bernhofer, 2021).

Technikknotenpunkte:

- Schulterachse parallel zur Schlagrichtung
- Oberkörper über Netz gesenkt
- Pendelbewegung des Arms
- Ball möglichst knapp über dem Netz treffen

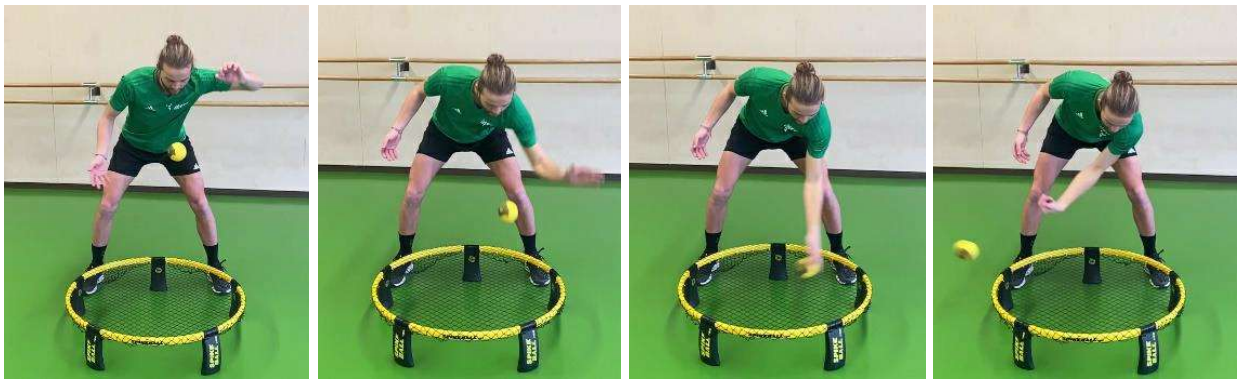


Abb. 16: Angriffsschlag am Netz

Für die Einführung im Schulsport ist der Angriffsschlag am Netz in der Regel technisch zu anspruchsvoll, bei Anfänger*innen sollte der Fokus vorerst auf dem Erlernen des Angriffsschlags entfernt vom Netz liegen. Neben dem Angriffsschlag am Netz („Open-Shot“) existieren im Roundnet weitere Schlagtechniken wie beispielsweise dem „Flick-Shot“. Diese weiteren Schlagtechniken sind jedoch für Anfänger*innen ebenfalls meist zu komplex und sollten daher erst zu einem späteren Zeitpunkt erlernt werden.

6.5 Angriffsschlag entfernt vom Netz

Der Angriffsschlag entfernt vom Netz variiert je nach Entfernung zum Netz. Je weiter entfernt ein*e Spieler*in vom Netz steht, desto höher sollte der Ball angeschlagen werden, um die Erfolgswahrscheinlichkeit des Treffens zu erhöhen. Der Ball sollte einen Meter entfernt vom Netz demnach flacher geschlagen werden als ein drei Meter vom Netz entfernter Ball.

Für den Schlag entfernt vom Netz wird eine seitliche Schrittstellung eingenommen, bei einem Schlag mit rechts steht das linke Bein näher am Netz. Der Schlagarm wird für

die Ausholbewegung hinten-oben geführt. Die Beine sind leicht angewinkelt und die Augen fokussieren den Ball. Je nach Entfernung zum Netz sollte der Ball nun zwischen Hüfthöhe und Kopfhöhe mit einer peitschenartigen Bewegung geschlagen werden. Dazu werden gestaffelt die Hüfte, die Schulter, der Arm und das Handgelenk maximal in Richtung Ball beschleunigt. Die Trefferfläche bei diesem Schlag liegt zwischen Handfläche und Fingern. Der Arm schwingt nach dem Treffpunkt „durch den Ball“ durch, anschließend wird der Schwung wieder abgefangen (Abb. 17).

Technikknotenpunkte:

- Seitliche Schrittstellung
- Ausholbewegung nach hinten-oben
- Maximale Beschleunigungen Hüfte-Schulter-Arm-Handgelenk
- Schlag mit flacher Hand, Ballkontakt zwischen Handfläche und Fingern
- Arm schwingt „durch den Ball“ in Schlagrichtung

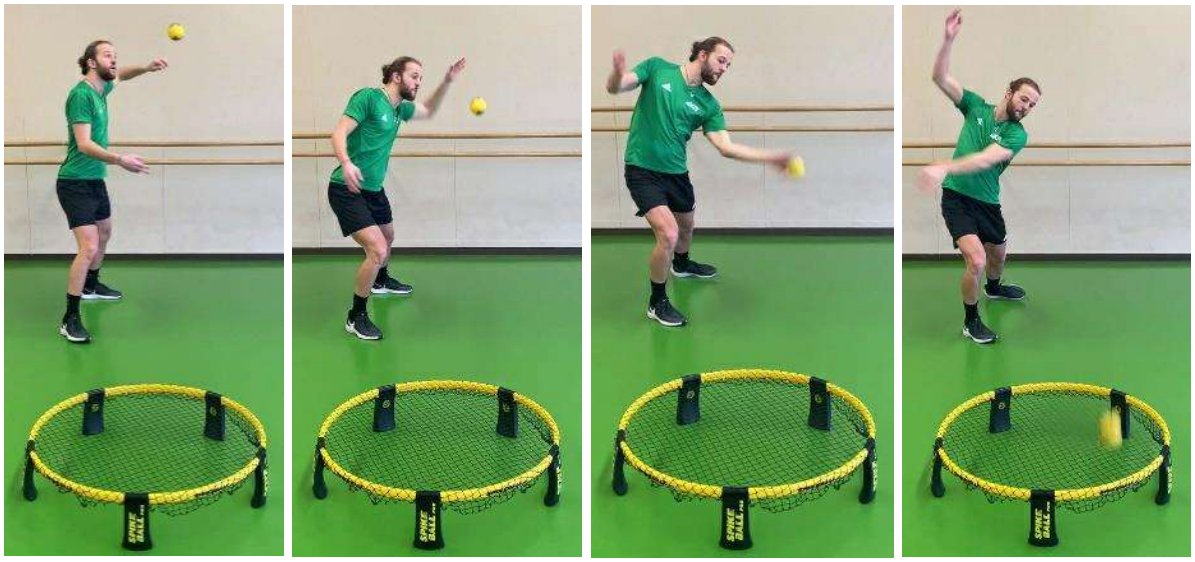


Abb. 17: Angriffsschlag entfernt vom Netz

Literatur

Bernhofer, F. (2021). *Roundnet - Spezifisches Training und Entwicklungen in der Trendsportart*. Zulassungsarbeit. Regensburg: Universität Regensburg.

Dietrich, K., Dürrwächter, G. & Schaller, H.-J. (1982). *Die grossen Spiele* (Puttys pädagogische Paperbacks, Bd. 3, 3., teilw. ueberarb. u. erw. Aufl. mit 140 Abb). Wuppertal: Putty.

Hart, A. (2015). *Tools for learning Roundnet.* Zugriff am 30.05.2022 unter https://openphysed.org/curriculum_resources/ms-roundnet

Roth, K. & Kröger, C. (2011). *Ballschule. Ein ABC für Spielanfänger* (Praxisideen Sportspiele, Bd. 1, 4., komplett überarb. und erw. Aufl.). Schorndorf: Hofmann.

Roundnet Germany e. V. (2022). *Offizielle Regeln*. Zugriff am 30.05.2022 unter https://roundnetgermany.de/offizielle-regeln

Roundnet Germany e. V. (2022). *How To Play – Roundnet Regeln (Deutsch).* Zugriff am 30.05. unter https://www.youtube.com/watch?v=T3vLN-KHUlQ

Saile, H. & Vollmer, B. (2008). *Doppelstunde Volleyball. Unterrichtseinheiten und Stundenbeispiele für Schule und Verein* (Reihe Doppelstunde Sport, Bd. 5). Schorndorf: Hofmann.

Spikeball (2019). *Spikeball Roundnet Top 10 Plays of 2019.* Zugriff am 30.05.2022 unter https://www.youtube.com/watch?v=f4Dc0wWnXtY

Teufel, J. (2021). *Konzepte der Sportspielvermittlung – Wie kann die Trendsportart Roundnet in der Schule eingeführt werden?.* Zulassungsarbeit. Regensburg: Universität Regensburg.

Anhang

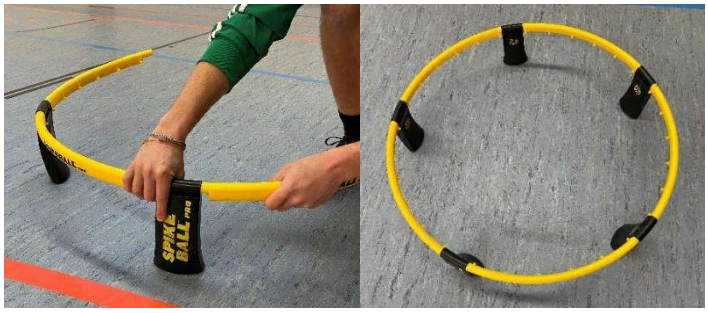
I. Aufbauanleitung des Roundnet-Sets

II. Roundnet-Grundregeln

Aufbauanleitung des Roundnet-Sets

1. Rahmen des Netzes zusammenbauen

Für das Gestell des Netzes steckt man nach und nach die Randteile in die Fußteile zu einem großen Ring zusammen. Achte dabei darauf, dass die Haken an den Rändern zum Boden zeigen



2. Netz einhaken

Lege das Netz in die Mitte des Rings und Hake es zuerst an vier Stellen ein, um eine ausgewogene Spannung zu erzeugen. Dazu muss das Netz von oben über den Ring geführt und von unten in die Haken in die äußersten Netzkanten eingehängt werden. Befestige anschließend das Netz in allen restlichen Haken am Rand.

3. Netz spannen

Damit der Ball ordentlich springt, muss das Netz gut gespannt werden. Hierfür wird das Netz Stück für Stück im Kreis etwas enger gespannt.

4. Netzspannung prüfen und ggf. anpassen

Fahre mit der Hand am Rand des Netzes entlang. Wenn du an einer Stelle spürst, dass das Netz sehr locker oder sehr fest gespannt ist, passe die Spannung hier entsprechend durch Nachspannen oder Lockern an. Lässt du den Ball aus 1,5m Höhe fallen und er springt wieder 50cm hoch, hast du eine gute Spannung gefunden.

Roundnet Grundregeln

(Roundnet Germany e. V., 2022)

Teams – zwei Teams mit je zwei Spieler*innen spielen gegeneinander. Team A beginnt mit einem Aufschlag auf das Netz zu Team B. Beim Aufschlag stehen sich die Teams in einer X-Formation jeweils gegenüber.

Ballberührungen – jedes Team hat bis zu drei abwechselnde Ballberührungen, um den Ball auf das Netz zurückzuspielen. Gelingt dies, wechselt der Ballbesitz. Der Ball darf nicht gefangen werden.

360 Grad-Spiel – nach dem Aufschlag können die Spieler*innen in jede Richtung laufen und schlagen. Jedes Körperteil kann genutzt werden und es gibt nach außen keine Spielfeldbegrenzung.

Punkte erzielen – wenn ein Team den Ball mit seinen drei Ballberührungen nicht zurück auf das Netz spielen kann, erhält das gegnerische Team einen Punkt. Ein Ball, der auf den Boden fällt, den Rand berührt, mehr als einmal auf dem Netz aufkommt oder deutlich darüber rollt, bringt dem gegnerischen Team einen Punkt ein. Ein Satz dauert so lange bis ein Team 11, 15 oder 21 Punkte erreicht hat.

Fairplay – die wichtigste Regel! Da es keine Schiedsrichter*innen mit weitreichenden Eingriffsrechten wie in anderen Sportarten gibt, steht die Ehrlichkeit immer im Vordergrund. Gebt also einen Fehler zu, auch wenn ihn das gegnerische Team vielleicht nicht gesehen hat und wiederholt Ballwechsel, wenn sich nicht alle einig sind